免责声明

杂志信息：

名称：掌机王 SP VOL.181

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年5月22日

页数：212页

肚子有点饿了，可以去吃点东西了。

掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.181

专题企划 《王国之心》十周年纪念特稿

特快专递

名侦探柯南 始于过去的前奏曲 NDS PSP

武士与龙 PSV

研究中心

光明之刃 PSP

第2次超级机器人大战Z 再世篇 PSP

游戏文化频道

解析《节奏怪盗R》中的巴黎风情

攻略透解

公主代码 3DS

3DS超硬派战棋大作 3DS

《火焰之纹章 觉醒》完全攻略！



赠品 《街头霸王对铁拳》主题海报

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2012年5月20日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第183辑上公布，敬请关注。

大奖

- 2名 北通MVP球王2手柄（无线锂电震动版）
- 2名 北通动力堡垒（普通版）
- 2名 北通MVP特洛伊手柄

幸运奖

- 1名 北通动力堡垒（迷你版）
- 1名 北通“魔方炫音”耳机
- 1名 北通“中国风”保护胶套
- 1名 北通PSP“中国风”水晶盒
- 1名 北通原生铜迷你USB数据线（MINI版）
- 1名 北通原生铜HDMI高清线

《掌机王SP》第179辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

大奖 6名 手柄、外接电源

城市	姓名
江阴市	贡振洋
南宁市	梁芷铭
上海市	钱贵华
宁波市	王遵植
茂名市	严百钧
武汉市	赵雪枫

幸运奖 6名 北通掌机周边

城市	姓名
南通市	冯霁
武汉市	龚国庆
大连市	李易伦
南宁市	梁子斌
庄河市	刘懿
巢湖市	卢辰

《掌机王SP》第179辑 DVD问答—中奖名单

城市	姓名
昆明市	李博南
郑州市	王豪
广州市	张俊

答案：B

3名 PEGA精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑特别关注







卷首语

当大家看到这辑《掌机王SP》的时候，五·一假期应该都已经过了一大半或过完了吧，不知道大家这几天都过得怎样呢，有没打通自己心仪已久的游戏。最近3DS上的好游戏可以说是一浪接一浪，简直让人玩不过来，就连坚称只买改良版机种的苍穹也忍不住购入了3DS，本辑的《火纹》就是他用自己机器制作的第一篇攻略，大家要捧场哦。相反PSV这边就有点不给力了，最近就只有一款《武士与龙》的社交类游戏，而接下来的五月别说大作，就连能玩的游戏都没有一款，不禁让人为它捏一把汗，看来SCE如果再不想点办法的话，PSV就要成为今年最“杯具”的主机了。

乌冬

掌机王SP VOL.181



封面用图：火焰之纹章 觉醒
封面设计：咕噜

地址：http://www.tudou.com/programs/view/qiKtvgRI7-4/
密码：zjw181

掌机情报站

黄金眼

PlayStaion Vita总部

三次元空间

前线狙击

新作拼盘

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net.

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

CONTENTS 目录

文 雷伊

掌机情报站

事件 EVENT

任天堂第四次网络直播会召开，《新·超级马里奥兄弟2》8月来袭





任天堂迈向胜利的步伐并未因为PSV的极度疲软而暂时停歇，4月21日，任天堂通过网络播出了第4次网络直播会影像，介绍了大量即将发售的新作影像以及任氏相关情报。

首先是3DS硬件系统的又一次更新。此次更新从4月25日下午起开始实施。这一次的系统更新对于任天堂和玩家来说都是意义重大的，通过此次更新3DS的HOME界面将全新配备文件夹功能，玩家可以将下屏中的各个图标放入同一个文件夹，这样下屏就不会因为图标过多而显得杂乱了。这项功能虽然在智能手机上早就已经不是新鲜要素，但是对于纯游戏掌机来说却还是首次，并且同样采用图标制的PSV目前也未对应这项便利功能。一个文件夹中最多可收纳的图标多达60个，玩家可自定义文件夹的名称，名称的首字母（假名/数字）将会显示在文件夹图标上以便辨识。

此外就是补丁功能的添加，前段时间的《新·深爱》、《王国之心3D 梦中坠落》由于爆出恶性BUG问题而引起粉丝的不满甚至恐慌，但由于之前的3DS并未配备游戏补丁更新功能，因此即使问题爆发之后也很难在短期内进行相应的对策。此次系统更新之后，3DS玩家将不再羡慕PSV用户能通过补丁更新和修正游戏。目前《新·深爱》和《王国之心3D 梦中坠落》都已确定将会发布修正补丁，而《马里奥赛车7》也将通过数据更新修正部分赛道。

软件方面，玩家们最关注的《马里奥》和《动物之森》新作的情报震撼发布。其中《新·超级马里奥兄弟2》令人惊喜地将于今年8月份登陆3DS平台，本作将是2006年5月于NDS平台发售、在日本销量破天荒突破600万大关的《新·超级马里奥兄弟》的正统续作，同样将以系列玩家最喜欢的2D卷轴画面的形式来呈现。而之前已经放出过部分消息的《立体动物之森》，则将会在今年秋季登陆3DS平台，这也是系列在3DS平台的首款作品。相信在这两款有着极大号召力并且长卖的怪物级软件的支持，3DS今后会继续成为玩家们所关注的焦点以及购买新机的首选。

4月 16日



Level-5宣布3DS游戏《纸盒战机 爆升级版》的发售日与价格，游戏将于今年7月5日以4400日元的低价发售。《纸盒战机 爆 升级版》，是去年发售的PSP游戏《纸盒战机》加强完全版《纸盒战机 升级版》的移植版，在操作和UI方面将会利用到3DS的触摸以及双屏功能。《纸盒战机》是Level-5开发的以低龄玩家为主要对象的品牌，在游戏、模型以及动漫等领域跨界展开。据厂商表示，截止到今年3月底，PSP平台的《纸盒战机》及其后来发售的加强版在日本的累计出货量已经达到了67万套，成绩斐然。

事件 EVENT

任天堂发布2011财年业绩，首度全年亏损



任天堂于4月26日发布2011财年（2011年4月1日～2012年3月31日）的业绩情况。由于硬件降价对流通在库的补偿，以及日元汇率走高的影响，2011财年任天堂的销售额相比上一财年下滑36.2%至6476亿日元，营业利润为373亿日元的营业损失（上一财年为1710亿日元营业利润），经常利润为608亿日元损失（上一财年为1281亿日元的经常利润）、财年纯利润为432亿日元赤字（上一财年为776亿日元黑字），这也是任天堂有史以来首次在财年纯利润方面遭受赤字困扰。

2011财年任天堂共卖出1353万台3DS主机（累计1713万台）、财年内发售的89款3DS游戏总销量达3600万套（累计109款游戏全球销量4542万套）。财年内共售出510万台NDS主机以及6082万套NDS游戏软件。Wii则在《塞尔达传说 天空之剑》、《Just Dance》等人气作品的牵引下，整个财年共卖出984万台硬件（累计9585万台），以及1亿237万套软件（累计8亿1846万套）。

尽管2011财年业绩情况不理想，不过任天堂对下一个财年公司的表现充满信心。任天堂预期在《新・超级马里奥兄弟2》、《立体动物之森》，《成人脑力锻炼》等强力新作支持，以及亚洲地区依次开始正式销售的情况下，3DS能够在下一财年创造1850万台的硬件销量以及7300万套的软件销量。任天堂的全新家用主机Wii U也将在今年年底在日本、欧美地区发售，公司预期这台新主机将在财年内创造1050万台的硬件销量以及7000万套的软件销量。而原本以物理媒体的方式发售的游戏软件进行数字化销售，也已经纳入了任天堂的视野。

4月 19日

由于受欢迎程度远超预想，任天堂方面决定对《火焰之纹章 觉醒》的3DS主机同捆版套装进行追加出货，当然贩售方式依然是在任天堂专门网站在线预订。任天堂会在4月21日、4月26日、5月10日、5月19日这四天提供同捆版的追加预约名额，不过考虑到之前放出预订时由于遭到疯抢而导致网站快速瘫痪，因此这几次追加预约对于玩家来说相信碰运气的成分还是很高。《火焰之纹章 觉醒》的3DS同捆版中不仅包含游戏以及特别设计的钴蓝色3DS主机一台，而且包括了面额为1000日元的下载点卡一张。

4月 19日



暂定5月31日发售的3DS原创新作合集《联合01》，将会收录Level-5公司另一款未发售原创新作《时间旅人》的特别篇，对于期待《时间旅人》的玩家来说是一个难得的提前玩到游戏的机会。《时间旅人》是原Chunsoft的著名制作人石井次郎移籍Level-5后推出的首款原创作品，游戏类型则是石井最擅长的AVG，凭借他在《428 被封锁的涩谷》等经典音响小说中的出色表现，本作相当值得期待。《时间旅人》最早只宣布了3DS版，不过厂商后来追加宣布了PSP和PSV版，游戏将于今年年内发售。

4月 19日

Spike Chunsoft宣布2012春季促销活动，在4月26日至5月30日为期一个多月的活动期间内，公司在PS Store中提供下载的游戏以及DLC将作降价促销，活动对象分别包括了两家公司未合并前的产品，像口碑非常不错的《口若悬河 希望学园与绝望高中生》、《极限脱出 善人死亡》、《428 被封锁的涩谷》，以及原Spike旗下知名的《侍道》、《喧哗番长》等系列均进行了不同幅度的降价。其中DLC基本上都是打对折，而正式版游戏的降价幅度则是500日元到1500日元不等。感兴趣的玩家可以在此期间登录PS Store查询具体价格。

“FAMI通大奖2011”结果揭晓，大奖花落《MH3G》

4月18日，一年一度由日本EnterBrain主办的“FAMI通大奖”（ファミ通アワ-ド），在东京水道桥的东京巨蛋酒店举行了2011年度大奖的颁奖典礼。此次各奖项的结果，由读者、游戏玩家们从2011年1月1日~2011年12月31日发售的游戏作品中投票选出。


▲获奖人员合影。

年度游戏大奖众望所归地被3DS的《怪物猎人3 G》摘得，这也是继2010年度大奖被《怪物猎人 携带版 3rd》拿下之后，“《怪物猎人》系列”蝉联该奖项。去年起开始增设的角色声优奖方面，梶裕贵凭借在《最终幻想 零式》和《最终幻想ⅩⅢ-2》、东地宏树凭借在两款《未知海域》中的出色表现，摘得了男性角色声优奖；而出演了《斯坦因之门》、《偶像大师》等作品的今井麻美、出演了《最终幻想 零式》、《无尽传说》和《凯瑟琳》的泽城美雪，则摘得女性声优部门奖。由于社交游戏的盛行，因此主办方决定从今年起增设社交游戏相关的奖项，今年共有4款作品荣获了社交游戏相关的奖项。


▲年度MVP日野晃博。



Level-5社长日野晃博荣获年度MVP的荣誉奖项。去年Level-5在日野社长的带领下，不仅推出了《纸盒战机》、《二之国 白色圣灰的女王》等大作，而且在动画、电影、玩具等领域也展开了积极的推进工作，备受各界关注。而最优秀游戏厂商奖则被Capcom夺得，理由当然是因为制作了《怪物猎人3 G》这样的王牌大作。

“FAMI通大奖2011”的各个具体奖项和获奖情况如下：

大奖 年度游戏
怪物猎人3 G（Capcom/3DS）
畅销大奖
马里奥赛车7（Nintendo/3DS）
创新大奖
Mii邂逅通信广场（Nintendo/3DS）
原创新作大奖
凯瑟琳（Atlus/PS3&Xbox 360）
男性角色声优奖
梶裕贵
东地宏树
女性角色声优奖
今井麻美
泽城美雪
优秀奖
英雄传说 碧之轨迹（Falcom/PSP）
机动战士高达 极限对战（NBGI/PS3）
上古卷轴Ⅴ 天际（Bethesda Softworks/PS3&Xbox 360&PC）
超级马里奥3D大陆（Nintendo/3DS）

优秀奖
塞尔达传说 天空之剑（Nintendo/Wii）
暗黑之魂（From Software/PS3）
无尽传说（NBGI/PS3）
最终幻想ⅩⅢ-2（Square-Enix/PS3&Xbox 360）
最终幻想 零式（Square-Enix/PSP）
马里奥赛车7（Nintendo/3DS）
社交游戏奖
高达无极（NBGI）
探险梦大陆（Gree）
龙之收藏（Konami）
社交游戏原创新作奖
神击的巴哈姆特（Cygames）
MVP
日野晃博（Level-5）
最优秀游戏厂商奖
Capcom
最优秀角色奖
林克（塞尔达传说 天空之剑）



SCEJ本日在PS Store全新上架三款PSV专用应用，分别为《勇者记录》（勇者のきろく）、《闹钟同盟》（目覚まし同盟）以及《绘画公园》（ペイントパ-ク），三款应用均为免费提供下载。《勇者记录》是一款以玩家们所熟悉的《勇者别嚣张》为主题的记事软件，玩家通过设置并完成现实生活中的目标日程，来让迷宫中的魔物成长；《闹钟同盟》是一款将迷你游戏与PSV的闹钟功能相结合的应用，设置相同闹钟时间的玩家可形成同盟并相互鼓励赖床的成员早点起床；《绘画公园》则是一款交流绘图软件，支持6台PSV主机互联，不过目前仅对应Adhoc联机（即面联）。



事件 EVENT

游戏和主机同时购买送特制购物袋，SCEJ促销出新招

潜龙谍影 HD版



■正面印有雷电。

潜龙谍影 HD版



■反面印刷的人物为Snake。

潜龙谍影 HD版



■内部/底部

发售以来一直闹游戏荒的PSV，将在今年6月份迎来一个游戏小高峰，其中又以暂定6月14日发售的《Persona4 黄金版》和6月28日发售的《潜龙谍影 HD版》最受玩家关注。虽然目前还不明确厂商是否有为了拉高硬件销量而推出主机同捆版的打算，不过近期SCEJ方面公开的新促销方案，相信对于想要因为这两款高品质游戏而购入PSV的玩家有一定的吸引力。

Persona4 黄金版



▲正/反面用图一样，均以游戏角色KUMA为图案。

Persona4 黄金版



▲内部/底部。

SCEJ宣布，只要在日本国内指定的PSV销售点购买主机PSV主机（Wi-Fi或3G版不限）的同时，随机购买《Persona4 黄金版》或《潜龙谍影 HD版》中的任意一款游戏，即可获得对应游戏的主题购物袋一个，先到先得，送完即止。购物袋不仅在外观上设计成了对应游戏的模样，而且就连购物袋内部和底部也经过了精心设计。购物袋为22cm×28cm×10cm大小，尺寸上除了可以放入PSV主机外，还可放入游戏软件、主机收纳包等物品。由于早期购买这两款游戏的玩家还可以获得PSV主题装饰贴纸一套，这意味着如果玩家在指定销售点购买游戏和主机的话，就可以同时获得游戏的主题装饰贴纸和购物袋，某种意义上来说也算是变相的“同捆限定版”了。

4月19日

SCEJ宣布PSV原创新作《灵魂献祭》（Soul Sacrifice），游戏将是一款支持4人联机的动作类作品。目前游戏的临时官方网站已经开放，并且已公布了概念插图，不过实际游戏画面和内容细节并未公布。从概念图来看，这将会是一款风格阴暗的作品，玩家在游戏中扮演的是一名魔法师。厂商将于5月10日的东京国际论坛中举行本作的制作发表会，届时将会有游戏的进一步消息正式公开。如果玩家持有PSN的ID，便可申请观看发布会。关于游戏的详细情报，敬请关注之后的《掌机王SP》。



4月24日

Square Enix宣布推出名为“地狱默示录”的打折促销活动，活动对象为公司在PSV平台推出的两款游戏《地狱军团》和《默示之王》。凡是在5月1日至5月7日黄金周期间内于PS Store购买这两款游戏中的任意一款，均可享受比原价便宜2000日元的超值优惠。打完折后《地狱军团》的价格为1990日元，而《默示之王》则是2980日元，甚至比普通游戏的廉价版还便宜。不过这次优惠活动仅以数字下载版为对象，并未涉及到卡带版，而跨平台的《默示之王》的PSP版也不包含在活动对象之内。



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

Lancer

主流视野

日本的主流媒体喜欢跟风。去年任天堂出现数十年来首次赤字，日本媒体就纷纷制作唱衰任天堂的专题，满大街采访路人甲乙丙丁，营造出一片“全国人民喜迎任天堂亏损”的气氛。所以任天堂社长岩田聪将主流媒体们视为大敌，向来彬彬有礼的他居然公开斥责《日本经济新闻》“胡说八道”——虽然事后证明日经的爆料总是相当准确。当然，这种与游戏主机厂商公开叫板的现象只可能出现在主流媒体上，在“F通”等广告专刊性质的游戏媒体上，你看到的永远是一片歌舞升平的和谐景象，满分游戏越来越多，垃圾游戏越来越有亮点，满屏的马赛克也能变成满屏的游戏性。

“F通”的情况在整个亚洲游戏业普遍存在。在国内网游媒体业的一些朋友时常向笔者吐苦水，有厌恶厂商嘴脸的，有自嘲快沦为太监的，也有对整个媒体与游戏业绝望的……当游戏媒体的作用从服务读者变成服务厂商，游戏编辑扮演的角色其实与厂商的广告文案无异，而游戏媒体只不过是厂商宣传部门的延伸。这不是什么见不得人的黑幕，只是市场需求使然。媒体行业在衰落、核心玩家在流失，狭小的游戏圈本就撑不起独立的游戏媒体行业，投靠厂商是生计所需。好在电视游戏行业尚未正式进入中国，所以还有笔者这么一个小小的专栏角落，当我们的行业“正规化”之后，笔者将断然选择闭嘴。

国外的主流媒体是令人羡慕的，当岩田聪斥责《日经》造谣，《日经》能在自己的报刊和网站上以详实的证据进行驳斥，若换作游戏媒体，恐怕要诚惶诚恐地赔个十几页广告息事宁人。因此越正规的游戏媒体越别指望在上面看到业界内幕真相，神通广大而又敢于披露真相的还是主流媒体。

继去年的集体唱衰任天堂之后，今年日本主流媒体开始集体唱衰索尼。前段时间索尼宣布净亏损5200亿日元是主要诱因，面对这个令人惊恐的数字，日本各大报刊、电视台纷纷制作专题，记者们再次走上街头，采访路人对于“Sony”这个品牌的看法。有路人说“上次买Sony的产品是十几年前的事”，也有路人问“Sony是什么”，电视台还请到平井一夫来观看这些采访录像，让观众欣赏他那想找地洞钻的尴尬表情。不过这位沉船上的船长还算淡定，毕竟6年前SCE开始陨落时，他已逐渐练就了泰山崩于前而不变色的本领。

至于去年饱受羞辱的任天堂，如今已不大受媒体注意。唱衰不唱好正成为主流媒体们的普遍风气，任天堂走出了最低谷，自然就失去了新闻价值。于是最近的Nintendo Direct就变得不那么受关注。主流媒体们更关心的是Wii U的前景如何暗淡，而不是任天堂公布了《新·超级马里奥兄弟2》、《动物之森》等怪物级大作。不过任天堂至少再次严重打击了索饭们的信心，在索饭们普天同悲、PSV游戏即将断档之时，Nintendo Direct的大作们携手亮相，仿佛是一种胜利的炫耀。不过在主流媒体看来，这只是两个败者之间的叫嚣。掌机市场正在没落，覆巢之下，岂有完卵？





Darkbaby——真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

原罪

Long long ago……

笔者最初常去的一个国内个人游戏论坛，当时日常在线不过数十人光景，以上海或北京等大城市白领青年为主流，其中还不乏所谓的游戏圈内人士。

那时节正逢索尼PS2刚登场，尚未遭遇破解，一班收入尚可的玩家都玩着正版游戏（实际也只能如此），平日里讨论游戏的气氛还算是融洽和谐，大家闲暇时也常聊起正版和盗版这个敏感话题，异口同声地对使用盗版玩家表示了轻视不屑。和谐的光阴并没有持续太久，PS2很快也被彻底破解了，于是论坛的讨论气氛逐渐变得有些怪异沉闷。直至有朝一日，一个在该论坛极有威信的斑竹公然宣称自己的PS2已改机，大家便纷纷表示自己也早已随大流加入了盗版用户行列，论坛氛围顿时重新活跃起来，彼此不再遮掩，似乎当初的信誓旦旦早成笑谈。

昨日无聊，和一个国内“臭名昭著”的游戏类商品网络卖家QQ闲谈中获悉，此番《火焰之纹章 觉醒》刷新了3DS游戏在中国大陆地区的销售记录，据称仅常驻淘宝的十几家大商户目前的发货量已经达到了五位数，连带着主机的近期销量也随之直线上升，“《FE》系列”在国内的市场号召力确实超乎想像。另外根据并未完全证实的传闻；Capcom的“《怪物猎人》系列”各平台在国内的合计正版销量也达到了数万规模之巨。以上的销售数据对于动辄以Million（百万）为计算单位的全球家用游戏市场来说确实微不足道，但对于中国大陆这样一个被任天堂和索尼等视为“盗版天国”的未开拓处女地而言却是颇难能可贵。

任天堂曾经痛心疾首地宣称；由于部分玩家道德水准低下而大量使用盗版，导致该公司每年在全球游戏市场损失高达十亿美元以上，其中尤以中国和俄罗斯为甚。任天堂等厂商还曾经呼吁有关国家政府出台相关法律，对盗版行为进行有力打击，我国政府也多次配合海外厂商对非法盗版商品进行打击，然而收效甚微。事实上任天堂等对于盗版问题的理解完全是本末倒置的，我们无法简单用所谓道德观来描述使用盗版行为，诚如文首那个真实小故事所表达的状况，盗版是一种具有传播性的个人价值观行为，就像禁止烟酒一样，很难使用政府行为加以遏制，真正控制盗版的钥匙还是掌握在硬件厂商手中。

任天堂商品过去一直是家用游戏业的重灾区，其自身的防范不力难辞其咎，技术力的低下导致其硬件系统形同开门揖盗，甚至还出现过GBA硬件未上市而系统已破解的丑闻。3DS是任天堂痛定思痛的精心杰作，岩田聪在硬件发表之初便自信地向第三方厂商承诺其系统将无法被破解，个中意味不言而明。3DS上市至今已经14个月仍保持金身，已经成功刷新了任天堂携带游戏平台防止破解的记录，而且目前似乎也没有任何被攻克的迹象。因此与其事后靡费大量人力物力资源去扑杀盗版，还不如先期投入重金严防死守。

强化商品品质管理和增加内容服务也是应对盗版行为的关键。过去有很多X360盗版用户为了享受微软提供的会员系统服务而“弃暗投明”，相信未来即便3DS不幸被破金身，仍将有相当数量的玩家会因为硬件厂商不断提供的优质内容服务而坚守立场。笔者过去算是一个忠实的正版用户，N64时代曾经花费800多元买了《马里奥赛车64》（注：800元在十余年前的价值与今时不可同日而语，而且购入一台N64光碟机也不过1000多元）。至少在32位主机全盛时代，本人购入的N64游戏和若干PS大作正版几乎都保持着相当高品质，至今依然珍如拱璧。此后便是家用产业礼崩乐坏的时代，记忆最深刻的是GBA首发重金购入的一款名为《多卡邦大冒险》的游戏，其前作是由老牌厂商ASMIK出品的一款经典桌面冒险系列，结果到GBA平台却成了粗劣抄袭《风来之西林》的迷宫探索游戏，不但流程极短，画面和音乐也均粗劣不堪。以后接连撞上“地雷”，导致本人的消费信念彻底崩溃。

3DS上市至今，大多数游戏软件的品质都保持在水准线以上，这也是推动国内消费的关键动力。目前的市场状况和上世纪90年代末台湾由盗版天国逐步转身为正常消费市场的前夜相仿佛，广大玩家正逐步适应合理的消费习惯，懂得区分良作和劣作。如果有朝一日市场的大门正式开放，以沿海大都市为中心，短时期内形成数十万乃至上百万规模的游戏消费市场，或许不是什么奢望……

游人望远镜





栏目主持
酷洛洛

又是我们记录游戏人身边事的“游人望远镜”的时间了，最近酷洛洛有个想法，在栏目中加入游戏声优的日常记事，不知道各位对游戏声优有没有兴趣呢？如果感兴趣的同学，不妨在回函表中提出你们的意见哦。



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”监督



◀当天为MGS主题优衣库T恤首发日。

在日本银座店，快要开门了。

4月16日



发现Solidus Snake还挺大的。

4月19日



正在对Solidus Snake进行色彩校对。



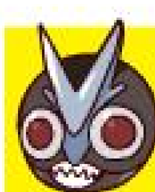


又见新产品



iPhone用保护壳的试制品，主题是《Z.O.E》。

4月21日



本人对这两条触手表示有点抗拒，还喜欢旁边的Snake；另外MGS主题优衣库T恤国内已经有售，同学们不要错过哦（我可没收什么广告费呀）。



稻船敬二

《洛克人》、《鬼武者》、《失落的星球》等著名游戏之父
从Capcom离职担任Comcept与Intercept两个游戏工作室负责人

新公司成立

自从3月起新公司就开始运作了。公司的名称叫做DiNG，你问是怎么样的一个公司，嗯，应该是专门开发手机社交游戏公司吧。虽然我负责的comcept同样是开发社交游戏，但我还需要更多的专门部队呢。既然平台游戏项目的分配不能减少，要增加社区游戏项目的投入比例就只能增加人员了。如今DiNG的成员都有点年轻，主要以20岁~35的成员为中心构成。

其实游戏界如今也不年轻了，其活跃的成员大多是“AROUND 40（年龄在35~44岁四舍五入为40的社会人群）”。我觉得要挑战新事物，还是要让年轻一代去做。目前这些成员们都精力充沛，似乎都怀着梦想去挑战一样。这虽然看似理

志仓千代丸



游戏公司5pb.（现为Mages.）社长，著名作曲人、作词人、游戏音乐制作人

塞班岛外景中



20人的小队今天来到海滩，作为拍摄组来说还挺大阵容的。



我第一次的Cosplay？ in 塞班岛。

3月26日



在与日野晃博以及须田刚一在聚餐！

3月31日



惊！难道社长做AVG也要去塞班岛拍外景？

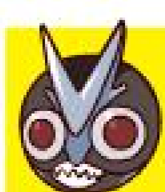
日野晃博



游戏开发商Level-5社长

《高达AGE》的“亚瑟姆”编下周就要结束了！最后的“奇欧”编和第一、二部感觉会有所不同，请多多指教。

4月22日



话说日野社长真不容易，宣传动画又要宣传游戏，不过我自己还没开始补阿瑟姆编呢。

《高达AGE》第三部预告



►这就是第三部的主人公奇欧了。

石井次郎



代表作有《428 被封锁的涩谷》，现为Level-5制作人，现制作《时间旅人》。

《魔法使之夜》FANS？

《魔法使之夜》终于发售了，恭喜恭喜，封面真时髦。

4月12日



好吧，我承认自己也很想看它的改编动画（何年何月呢）。



所当然，但这世上把怀着的梦想放下，从而走向“安定”的年轻人太多了，这种理所当然的目标就更显得珍贵。

“DiNG”的意思是D+ing，“D”是指代数码（Digtal）的D，ing是英语的进行时，加起来就是“数码进行时”。因为我不喜欢止步不前，所以就取了这个名字。请各位期待稻船敬二我在DiNG的新挑战吧。



其实对于FANS而言，还是希望你快点推出新的家用平台游戏的说。

栏目主持：胧月

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

《再世篇》经过两周的拼杀，销量接近30万，也继续保住了软件销量榜的第一名位置。不过除此以外并无新发售的软件上榜，都是熟面孔。硬件方面，PSV连续两周销量跌至四位数，3DS还是保持了周销量5万以上的优秀势头。

软件销量（日本） 2012年4月9日～4月15日

1 第2次超级机器人大战Z 再世篇

第2次スーパーロボット大战Z 再世篇

■NBGI■S・RPG■2012年4月5日■7330日元

NEW 本周销量 3万2937套 累计销量 27万9051套

上下篇可以算一种相当讨巧的销售手段，买了前篇的玩家为了作品的完整性就不得不购入下篇，而且前作的特典还是可以同时装入两张游戏的特制盒子，完美主义的玩家只能乖乖掏腰包。当然，就算不用这种销售手段，游戏本身的高素质也是值得购买的，是今年PSP游戏阵容里为数不多的抢眼作品之一。

2 王国之心3D 梦中坠落

キングダム ハーツ 3D［ドリームドロップ ディスタンス］

■Square Enix■RPG■2012年3月29日■6090日元

↓ 本周销量 1万8968套 累计销量 28万7860套

3 怪物猎人3 G

モンスターハンター3（トライ）G

■Capcom■ACT■2011年12月10日■5800日元

↑ 本周销量 1万8940套 累计销量 135万6045套

4 新・光之神话 帕尔蒂娜之镜

新・光神话 パルテナの镜

■Nintendo■ACT■2012年3月22日■5800日元

↓ 本周销量 1万7533套 累计销量 23万4722套

5 超级马里奥3D大陆

スーパーマリオ3Dランド

■Nintendo■ACT■2011年11月3日■4800日元

↑ 本周销量 1万6369套 累计销量 152万7501套

6 职业野球魂2012

プロ野球スピリッツ2012

■Konami■SPG■2012年3月29日■5980日元

↓ 本周销量 1万1510套 累计销量 10万2622套

7 马里奥赛车7

マリオカート7

■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4800日元

↑ 本周销量 1万1375套 累计销量 165万162套

8 口袋妖怪+信长之野望

ポケモン+ノブナガの野望

■Pokemon■SLG■2012年3月17日■5800日元

↓ 本周销量 9404套 累计销量 29万7174套

9 马里奥与索尼克 伦敦奥运会

マリオ&ソニック AT ロンドンオリンピック

■SEGA■SPG■2012年3月1日■4800日元

↑ 本周销量 8268套 累计销量 13万5823套

10 黑豹2 如龙 阿修罗篇

クロヒョウ2 龙が如く 阿修罗编

■SEGA■A・AVG■2012年3月22日■6279日元

↓ 本周销量 7595套 累计销量 14万3804套

硬件销量（日本） 2012年4月9日～4月15日

机种	周间销量	2012年销量
3DS	6万2653台	155万4623台
PSV	8157台	24万5048台
NDSi	614台	1万5457台
PSP	1万5285台	37万1087台

3DS累计销量：569万362台

PSV累计销量：64万7842台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3285万959台

PSP+PSP go累计销量：1860万8195台

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

早早发售的《武士与龙》虽然是3月下旬就面世的游戏，不过遭遇停服后，直到4月中旬后才允许玩家尽兴游玩，作为PSV上首个非社交类、较为正统的在线游戏，小编也给出了评分。《火焰之纹章 觉醒》获得本次的最高分，进入“黄金珍藏”之列，新系统并没有降低系列的硬派，掌机玩家久违的高难度原创战棋游戏又回来了。

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推进”级别。

武士与龙



PSV

在这个混合了东西方要素的异世界里，玩家将作为一城之主，投入到攻城略地和地下城各种怪物的战斗中，最终朝着这片大陆的霸主而努力。



阿鲁 游戏的玩法和大多数网页游戏类似，只需要轻松点点屏幕就能逐渐发展自己的城池，扩大自己的领地。游戏前期有非常丰富的新手任务，完成起来简单不说，更是可以获得丰富的资源，并且这些任务还顺带讲解了游戏的基本系统，可谓非常厚道。地下城部分系统虽然简单，但玩起来却不怎么让人感到乏味，这跟4人组队战模式和限定地下城出击次数的系统不无关系。游戏到中后期会比较乏味，建筑物的修建动辄数小时，网页游戏的通病显露无疑，不过要是玩家舍得花钱那就是另一番天地了。 **7**

总分 23

休闲度	★★★★☆
爽快度	★★★☆☆
成就感	★★★☆☆

LIKY 发展部分没什么新意，不过新增了地下城战斗，发展途中打打副本可以缓解游戏的平淡感，而且诸多职业的玩法各异，还是值得好好研究一番的。 **8**

酷洛洛 集合三种游戏形式颇为有意思。但战斗画面有点简陋，建模精细度有待提升。整体网络情况尚可，游戏的指引任务也设计得相当不错，因此最繁琐的策略部分也很容易上手。 **8**

■サムライ＆ドラゴンズ■下载版■SEGA■ACT■2012年3月29日■1～4人■无对应周边

火焰之纹章 觉醒



老牌战棋游戏“《火焰之纹章》系列”的最新原创新作，官方以“集系列22年之大成”为宣传口号，为新老玩家带来了传统与创新并存的《火纹》作品。



苍穹 本作融合了系列中很多传统要素，特技系统的彻底回归相信是最令老玩家拍手称快的，而双人组队和支援攻击等新系统把握得也比较好，并没有像公布之初玩家们所担心的那样破坏平衡性。沿用《新・纹谜》的自创主角系统以及第一人称视角的动画都增强了玩家的代入感，自创角色在剧情中的重要性也大大提高。1分主要是扣在剧情上，制作方想在剧本中融入的内容太多，导致几场国家间的大战显得有些草草了事，缺乏系列以往作品中那种气势恢宏的战役，当然有趣的支援对话对于本作的关键词“羁绊”体现得还是十分到位的。 **9**

总分 28

战略度	★★★★★
耐玩度	★★★★★
剧情	★★★★☆

胧月 一些人性化的调整，诸如随时存档的设定让不擅长S・RPG的新手也能体验到游戏的乐趣，而系列的老手也能在疯狂难度下找到自己所追求的“战略性”。 **10**

阿鲁 游戏将双人组队、技能、平行转职、等诸多系统融为一体，让可研究要素变得非常丰富，大量的遭遇战让板凳角色也有了出场和练级的可能性。 **9**

■ファイアーエムブレム 覚醒■卡片■Nintendo■S・RPG■2012年4月19日■1～2人■对应擦肩通信/无意识通信

公主代码



类似于土星时代名作《守护英雄》的2D横板动作过关游戏。带有装备和角色培养要素，敌我双方均极有个性。人设出自“《街霸》系列”御用画师西村绢之手。

白菜 剧情模式非常有趣。虽然故事本身走的是比较经典的复国路线，但是值得吐槽的细节非常多，现代元素也非常充足。擅长动作游戏的玩家初次游戏大约2小时能通关。游戏的难度大体上设计得比较恰当，随着难度提高，不止敌人的攻防能力，连AI的行动模式也会有显著提升，攻击倾向会越来越强烈。角色培养方面采用自由加点的方式，可以为角色打造出玩家所希望的发展方向。全破故事模式与追加任务后，与其他玩家联机才是游戏的精华所在。联机模式下的任务大部分都是单机下玩不到的，保证了游戏的耐玩度。 **7**

总分 21

爽快度	★★★☆☆
耐玩度	★★★★☆
难度	★★★☆☆

纸鸢 可以选择8名各有特色的角色挑战任务，非常耐玩。对战模式下更是有数十名角色可以与朋友嬉戏打闹。但高难度任务有部分关卡对于单机来说难度过高。 **7**

半夏 游戏流程较短，打起来比较过瘾，三线战斗的形式充满新鲜感，角色设计非常有个性。必杀技画面也很华丽，美中不足的是不同角色的部分任务相同必须反复进行比较不合理。 **7**

■コ-ド・オブ・プリンセス■卡片■Agatsuma■A・RPG■2012年4月19日■1～4人■无对应周边

真・三国无双 VS



强调对战要素的“《35》系列”新作，玩家要以一名原创角色的身分参与三国乱世，既能经历历史上的知名战役，也能组建自己的小队，享受与CPU或其他玩家争夺据点、比拼武艺的快乐。

胧月 初始的角色设定略显繁琐，不过作为强调个人代入感的本作，也无可厚非。游戏的整体节奏很明快，尽管强调对战，但单人的故事模式也一点都不含糊，关卡容量丰富，多彩且有一定难度的任务、独特的机关都能看出厂商的用心。同屏敌人数量不太多，且时常出现敌兵消失的情况，这似乎也是掌机《无双》的通病了。加入无双突袭和小队技能等新系统后，对战更加白热化。多点切换操作不同位置的武将，令战略性有了一定程度的提升。据点的作用被提升到了新的层面，依靠夺取据点来获得各项加成使得战场瞬息万变。 **8**

总分 24

系统	★★★★☆
任务设计	★★★★☆
耐玩度	★★★★☆

马修 虽然玩法的重心看似偏移，可作为核心的“一骑当千”和“角色爱”依旧原汁原味。每一关短小而不失精巧，很适合掌机平台，不过因此不能中断记录，似乎也不太妥当。 **8**

苍穹 无双技能、团队技能和据点功能的引入较有新意。《无双》强调对战要素是一次大胆的尝试，青涩之余也不乏战略性，官方的对战大会和排名机制也增加了游戏的耐玩度。 **8**

■真・三国无双 VS■卡片■Koei Tecmo Games■ACT■2012年4月26日■1～4人■对应无意识通信/任天堂Wi-Fi网络连接

名侦探柯南 始于过去的前奏曲



本作在故事上的最大特征，是加入了工藤新一部分的过去案件，玩家在流程中依次扮演柯南以及工藤新一，从现在与过去的线索中找出真相。

酷洛洛 门槛有点高的游戏，没有日语基础的同学可能玩不过来。故事有点意思，对未变为柯南的工藤新一望穿秋水的FANS，本作可以满足你们的愿望。游戏的调查推理部分还算做得比较严谨，而提示系统对于那些不擅长推理的同学很有帮助。每个按键的解决篇都会把案件的推理思路用图表来列出，十分有条理。本作的搭档模式可以让玩家在推理之余，体验一下伪恋爱AVG的乐趣。而缺点是游戏的语音实在太悲剧了，每个角色往往只有几句话，另外就是每个按键的调查流程略微有点拖沓，节奏再明快一点就好了。 **7**

总分 21

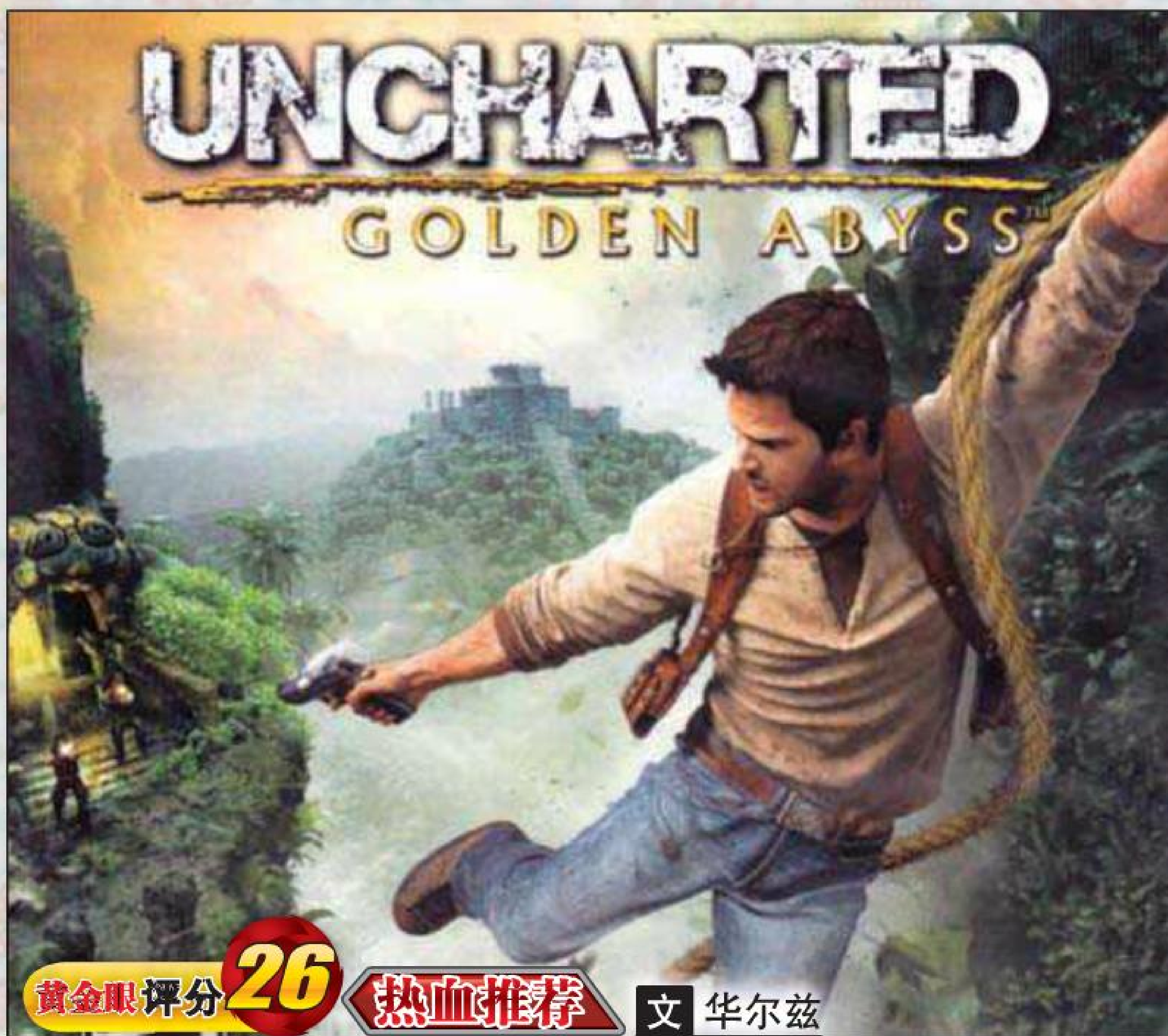
系统	★★★★☆
流程	★★★☆☆
推理	★★★☆☆

半夏 作为一款推理游戏，本作对语言能力的要求较高，日语不是很好的玩家很可能会在游戏中感到一头雾水，另外没有全程语音也相对提高了难度，游戏界面略显简陋。 **7**

纸鸢 PSP版的“宽屏画面”和NDS版的“双屏触摸”各具特色。游戏的人设则采用了接近TV版的画风，对于看惯了漫画版的玩家来说可能稍有不适。 **7**

■名探侦コナン 过去からの前奏曲■卡片■NBGI■AVG■2012年4月19日■1人■无对应周边

黄金眼 REVIEW
GOLDEN EYE IN-DEPTH



未知海域 黄金深渊

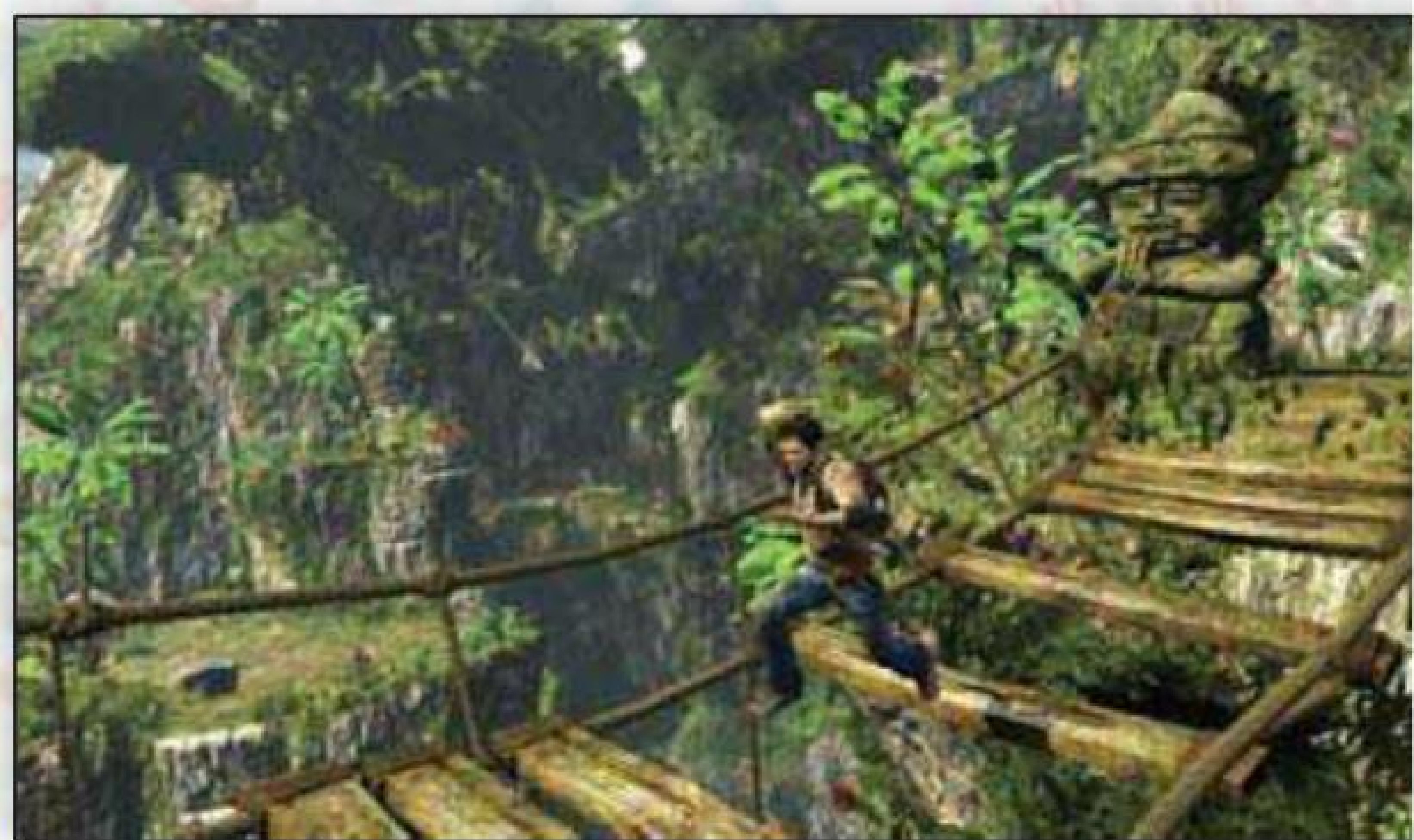
Uncharted Golden Abyss

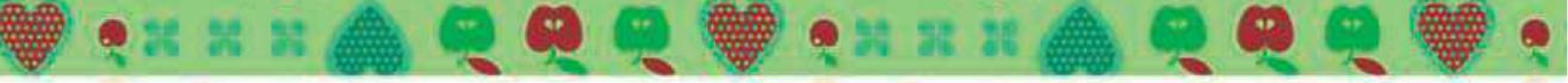
PSV ◆SCEA◆A・AVG◆2011年12月23日◆港版
◆1人◆358港币◆无对应周边
游戏时间：50小时以上

《未知海域 黄金深渊》在日本方面销量持续低迷，欧美方面截止到今年4月14日，也仅有15万的销量。作为PSV首发最值得购入的游戏，这个成绩不免有些让人失望，与家用机版的百万销量相比差距甚远。抛开PSV本身的销量问题不谈，游戏也的确存在一些问题，使得本作无法成为一款传统意义上真正的一线大作。关于本作的优点众所周知，比如掌机界目前最强的画面，针对PSV的操作，险象环生的情节，满意的流畅长度，由于之前说过多次，笔者在这里就不一一列举了，接下来重点聊聊《黄金深渊》存在的一些问题，究竟是什么原因让玩家觉得本作有些“不够格”？

德雷克的再次寻宝

先来谈谈本作的故事，熟悉PS3版《未知海域》的玩家一定对德雷克的屡次冒险记忆犹新。这个一脑子寻宝热的大男孩总是能在危机时刻化险为夷，即便面对生死关头也不忘调侃自己一番。《黄金深渊》的冒险发生在1代之前，不过既然是讲述之前的故事， 历代的两个女主角艾琳娜和克洛伊便无从登场，取而代之的是一位叫做翠丝的小姑娘。她勇敢、坚强，同时也有自己脆弱的一面。在结尾我们看到两位几乎走到了一起，后来为什么恋情告吹我们无从考证，总之两人肯定是吹了。在这次的冒险中，编剧还为德雷克准备了一位亦正亦邪的朋友但丁，玩过2代的玩家都知道这个角色塑造与费恩十分相似，都在一开始是德雷克的挚友，到了后期逐步露出狡猾的獠牙，吃过一次亏的德雷克为什么又一次被朋友算计了，我们无从考证，总之他又被骗了一次。以此类推，《黄金深渊》的最终BOSS将军设定也与2代的左朗拉扎雷维奇相近，同样德雷克的“伪好友”效力于他，同样是拥有统帅军背景，至于为什么结尾要用一段类似QTE的战斗取代传统意义上的BOSS战，我们无从考证，总之德雷克再一次打赢了强大的对手。和2代一样，游戏的故事本身也依然是一次寻宝之旅。从以上几点来看，《黄金深渊》在人物塑造方面以及剧情上基本套用了一遍2代的老路子，不过这么做其实是







可以理解的，原因如下。

本作是PSV的试刀作品，同时也是PSV的开山前锋，还顶着个PSV“炫机能作品”的头衔，制作上自然不能怠慢，SCE将此重任交由“心腹”顽皮狗负责，不过当时的顽皮狗显然正在忙于《未知海域3》的制作，无暇顾及这款《黄金深渊》，SCE只好另辟蹊径，本作虽挂着《未知海域》的名字，实际上是由Band Studio打造，顽皮狗负责监督指导。由于游戏存在压力和风险，制作组显然采取了最安全的做法。就像上面提到的，本作将2代的模式拿来重新洗洗牌打了一遍，细节上是两个完全不同的故事，总体来看其实是大同小异。玩家通关后会觉得剧情还过得去，却无法留下较为深刻的印象。

略显小气

游戏在气势方面略显小家子气，与正统作品大气磅礴的感觉相差甚远，“《未知海域》系列”的气势把握称得上是顽皮狗的杀手锏，无论角色塑造还是幽默的台词，场景互动以及震撼人心的场面，总给人感觉仿佛走入一部好莱坞大片一般，整个游戏流程张弛有度、一气呵成。而《黄金深渊》显然只学到了“面”，而藏在《未知海域》世界的那颗“心”显然才是最重要的，这就导致了本作尽管人物台词没少了相互调侃，寻宝过程中没少了绝处逢生，但震撼力方面还是输掉了一大截。其中最失望的当属游戏没有任何一场像样的BOSS战，从头到尾都是和杂兵的较量，与两个主要敌方角色的战斗都是通过划屏幕的QTE来完成的，着实令人大跌眼镜，哪怕你设计一个稍微难缠点的特种兵也行啊。此外场景翻来覆去变化不大，解谜只是通过触摸操作的一些小游戏，无法体会到真正动脑解开谜题后的寻宝快感。从这些方面看，《黄金深渊》在大气度与成就感上的不足是有目共睹，当然，这是和系列作品比较，拿部分其他游戏衡量的话，《黄金深渊》还是比下有余的。

耐玩度太低

本作没有网战是最大的败笔，即便游戏中将所需要收集的宝藏倍数化，引入从敌人身上获得扑克的“刷刷刷”概念，却依然无法摆脱不耐玩的印象。“《未知海域》系列”的网战虽然和单机内容比起来有一些差距，但与人斗乐趣无穷，可令游戏时间大大增加。而本作没有任何网战内容，使得本作到头来将白金入手后便无其他追求，不得不说是一大遗憾。

操作上的缺点

关于游戏的瞄准系统，初次接触的玩家一定会觉得准星晃动幅度过大，不好瞄准，实际上游戏强调的是体感射击理念。通过将PSV调整到不同方位来进行类似拍照一样的射击方式，这种方法在经过适应过后会发现效果比想象中要好，不过久而久之玩家总要强制挪位置瞄准不免有些麻烦。尤其是上课偷玩的同学，这打得时候一着急，动作幅度过大，没准被老师逮个正着（好孩子不要学）。另外还有在触摸上面的延迟问题，以及乏味的、将羊皮纸对准光源的迷你游戏等，给人的感觉都是虽有新意，但还是存在颇多问题需要解决，而且这种新鲜度一旦过去，便显得没有太大价值了。

续作的可能性？

虽然游戏的销量不太理想，但游戏推出续作的可能性很高，除了游戏有太多可以进步的空间外，Band Studio在制作上自然会越来越有经验。当然我们希望续作不仅仅是针对PSV机能在触摸等方面进行改进，而是真正将冒险的过程做得再大气一些，并加入网战模式。如果能够将这些问题解决掉，PSV版“船长”崛起相信不是难事，真正的成为一线大作，就好像《未知海域》从1代到2代那样的进化。







享受掌机的声光极致！

PlayStation Vita 总部 PSV Azito

索尼PSV掌机情报专栏

栏目主持：酷洛洛

同学们五一有没有去什么地方游玩呢，不妨将假期的趣事通过回函表和我们分享哦。回到本辑栏目的正题。近日PS Store上推出了几款PSV的新应用，而本辑“Vita总部”，则主要围绕这部分内容向大家介绍，究竟是什么新玩意呢，我们一起看看吧。

近期新应用介绍

不久前，PS Store商店上线了三款新的应用程序——《闹钟同盟》、《涂鸦公园》以及《Skype》都为免费应用，到底这是两款什么样的软件，我们一起来了解一下。



闹钟同盟

原名：めざまし同盟/Wake-up Club
类型：闹钟、交流
容量：63MB
上架日期：2012年4月19日
对应服务器：日服、港服等



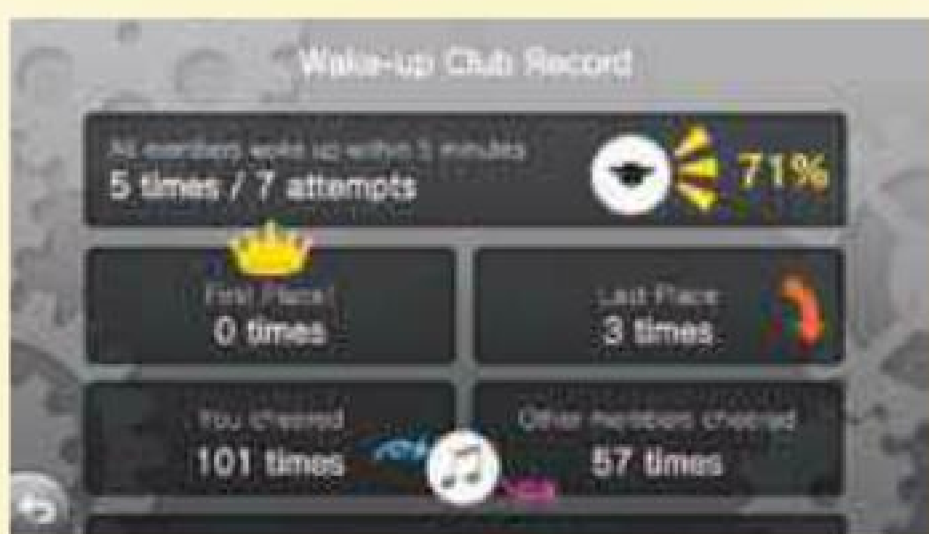
闹钟是本软件的一大特色功能，玩家设定闹钟的话，就会与网络上其他与你设定闹钟在同一时间的人结成同盟（不限定PSN好友，范围是网络上所有的玩家），当闹钟响起时，你要是起得比别人早（起床的判定就是尽快按停闹钟），你就可以去叫别人起床，叫别人起床的方式就是点击别人的头像（没有起床的人头像都是白色的）。游戏的乐趣就在于要尽快起床，如果慢了的话别人都会来叫你，此时满屏幕就是同伴的头像，他们一边飞舞一边喊“起床啦”、“起床啦”之类的话，把你当成懒虫。5分钟以内全部人都起床的话，任务就算成功，根据结果的不同会获得不同的奖杯哦。

此外该应用的时钟还可以使用多种不同的主题，而且记忆卡中有相关游戏资料的话，时钟主题会增加。比如《重力异想世界》、《逃脱计划》等都有特定主题时钟。而闹钟在待机状态下也能触发，玩家完全可以把PSV放置在床头叫自己起床，遗憾是铃声的种类有限，要是能选择自定义MP3就好了。



▲这个游戏可是有奖杯的哦，奖杯控醒目。


▲如果自己起晚了就是这个结果，大家都跑来叫你了。此时只有先把别人的头像都弄走才能点击自己的头像来停止闹钟。



▲起床的回数以及结果都会详细记录下来。


▲这是《重力异想世界》的主题时钟，还有很多其他的哦。

涂鸦公园

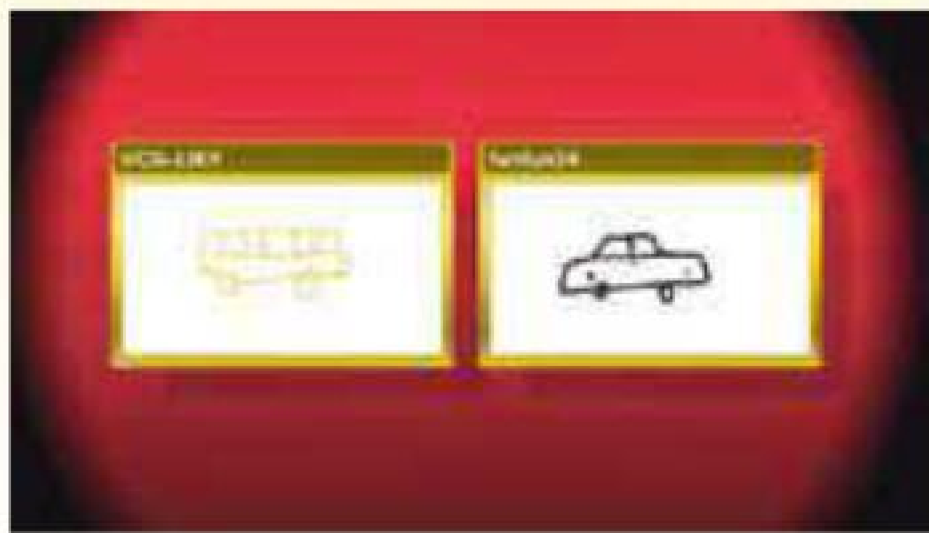
原名：ペイントパーク/Paint Park
类型：涂鸦、交流
容量：17MB
上架日期：2012年4月19日
对应服务器：日服、港服等



《涂鸦公园》是一款包含了涂鸦和交流要素的小游戏，玩家可以通过Ad-Hoc进行联机，然后一起作画，像在聊天室里一样进行绘画交流，同时还可以玩一些主题小游戏。

在单人模式下，玩家可以利用PSV的触摸屏直接作画，还可以利用摄像头拍照然后进行加工，也支持对已存的照片进行修改，比如对游戏中的截图进行涂鸦或者加备注，然后上传到网络上与其他人分享，类似于一个简单的图片处理软件。而在多人模式中，游戏支持最多6台PSV联机，除了像聊天一样的随意涂鸦交流，还可以进行“竞赛”，根据既定的要求大家一起作画，要求包括“画有趣的画”、“临摹指定图案”等等，在规定时间内谁的作品最好谁就是优胜，不过评选的方式是大家一起通过投票的方式来选举，你完全可以自己选自己，虽然缺乏公平性，但只要大家画得开心就好，结果并不重要。比较遗憾的是本游戏只支持Ad-Hoc联机，也就是说大家只能面连，不知道以后会不会更新软件支持网络联机呢。


▲绘画板有一些简易画笔工具，大家可以随意涂鸦。


▲最后所有人投票评选画得最好的画，看图中哪个汽车画得像（汗）？


▲多人竞赛模式，大家要根据不同的要求来作画。

Skype

原名：Skype
类型：即时通讯
容量：12MB
上架日期：2012年4月25日
对应服务器：日服、港服等



相信不少同学在电脑上都用过Skype，如今这款知名的即时语音通信工具以应用的形式在PSN上上架。它可以实现与全球的Skype用户进行视频聊天、多人语音会议、文字聊天等功能。此外更可以拨打国内国际电话，实现短信发送等功能。

进入前同学们需要预先登陆Skype官网注册账号，否则会无法使用（注册地址：https://login.skype.com/intl/zh-Hans/account/signup-form），注册完毕后就能够正常登陆了。PSV上的Skype由4部分组成，分别为个人信息、通信录、通信历史以及Skype电话，玩家可以通过通信录直接与同为Skype的好友进行即使语音及视频通信，而视频通信时玩家还可以选择前或背面摄像头作为视频的取景摄像设备，不过目前版本有一点不好的地方，就是暂不支持添加好友的功能，因此玩家需要先在PC等其他客户端版上添加好友，才能进行下一步的语音通信。Skype的电话功能非常强大，我们可以使用它向全世界的电话进行拨号，不过和移动电话一样，玩家必须预先进行充值才能使用。

另外Skype还支持后台呼叫提示，当我们在游戏时，只需要将Skype程序闲置在后台，当其他好友对自己呼叫时，游戏画面的右上角就会出现好友拨号的提示；另外即使PSV处于待机状态，只要Skype位于后台并且已连接网络，一样可以提供呼叫的提示功能。这样我们在游戏中也不会错过任何一个呼叫了。



▲不能在PSV的Skype上添加好友实在让人有点失望。



▲聊天效果表现比较理想，看屏幕上的是谁（笑）。



▲电话功能虽然不错，但是要充值哦。

Vita要闻

PS store打折活动进行中



港服的同学们有福气了，近日PlayStation为回馈忠实FANS，于4月26日～5月9日期间，对22款PSN上的作品进行7折优惠销售，同时只要购买其中任何一款打折游戏，都可以获得“多罗”PS3主题。这部分游戏包括PS3和PSP，而其中有多款PSP游戏亦同时兼容PSV游戏，虽然都不是什么新作，但如果同学们对以下这些游戏感兴趣，就不要错过这优惠了。该活动适用于香港、泰国、新加坡、马来西亚以及印尼的PSN会员参加。

对于本次活动的PSP游戏一览

游戏名	原名（对应PSN）	原价	折扣价	PSV兼容
魔界战记 携带版	DISGAEA PORTABLE （中文版）	HK$101	HK$71	是
东方雀神	Dongfang Queshen	HK$79	HK$55	是
大众的爽快	Everybody's Stress Buster （日文版）	HK$180	HK$126	是
大众的爽快	Everybody's Stress Buster （中英文版）	HK$79	HK$55	是
战神 奥林匹斯之链	God of War Chains of Olympus	HK$112	HK$78	是
战神 斯巴达幽灵	God of War: Ghost of Sparta	HK$240	HK$168	是
啪嗒砰3	Patapon 3	HK$148	HK$104	是
星际突击 携带版	STAR STRIKE PORTABLE	HK$55	HK$39	是
横行霸道 罪恶都市	GRAND THEFT AUTO : VICE CITY	HK$156	HK$109	否
横行霸道 唐人街战争	GRAND THEFT AUTO : CHINATOWN WARS	HK$156	HK$109	否
横行霸道 自由之城	GRAND THEFT AUTO : LIBERTY CITY	HK$156	HK$109	否
韵律大师	Beaterator	HK$156	HK$109	否
侠盗猎魔2	Manhunt 2	HK$117	HK$82	否
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶混合版	Midnight Club L.A. Remix full game	HK$156	HK$109	否
战士帮	The Warriors	HK$117	HK$82	否

进入立体的世界！

三次元空间

3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏



栏目主持：苍穹

3D短波

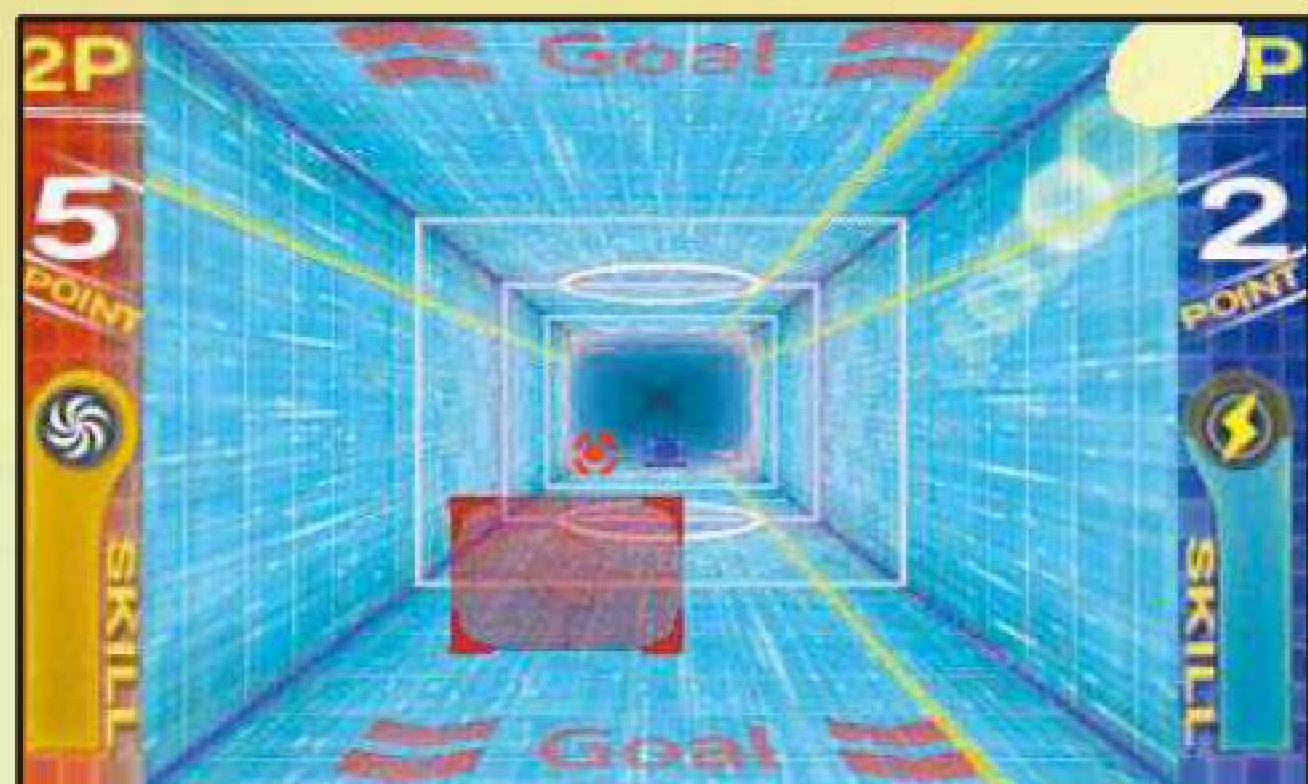
近期3DS方面可谓动作频频，随着第四次任天堂网络直播会的顺利召开，更多新作和下载游戏的发售日也陆续敲定，最惹人关注的无疑是《新·超级马里奥兄弟2》的情报了。另外，眼馋于《火焰之纹章 觉醒》的美版玩家也请稍安勿躁，北美任天堂已于近日注册了FireEmblemAwakening.com的域名，相信美版的发售已经提上了议程。



4月16日：在任天堂e商店贩卖的下载软件《深爱工具》放出了更新版，主要修正了存档继承后“时间跳跃模式”的天数错误，鉴赏模式“旅行的回忆”中“传说的海滨”不显示的错误，以及无法给女朋友购买礼物的错误。由于存在众多BUG，《新·深爱》受到了不少玩家的诟病，官方也宣布会在3DS系统更新后尽快推出修正补丁。



4月18日：任天堂e商店日服更新，追加了3DS下载游戏《3次元空间曲棍球》以及FC模拟游戏《大金刚JR.》和GG模拟游戏《G索尼克》。《3次元空间曲棍球》由Silver Star制作，相比现实中的曲棍球比赛，游戏更加强调空间感，在比赛中积蓄技能槽后，可以使用必杀击球和特殊防御等技能，本作还支持双人对战。



DS



4月19日：随着《火焰之纹章 觉醒》的发售，任天堂俱乐部也追加了全新的交换奖品——收录有游戏中20首曲目的音乐精选CD。通常情况需要400点会员点数才能交换，如果是用《觉醒》游戏中附带的序列号，则只需250点即可换得，非常优惠。





4月25日，任天堂e商店日服更新，共有3款3DS下载游戏上架，分别是《血腥吸血鬼》、《ARC风格 三国志弹珠台》和《3D经典系列 星之卡比 梦之泉物语》，GBC模拟游戏《女神转生外传 最后的圣经》也放出下载。美服方面依旧更新缓慢，仅在次日追加了3DS下载游戏《方块工厂》。



SS



4月25日：3DS本体的系统更新至4.0.0-7，本次更新为3DS的主界面追加了“文件夹”功能，玩家在空白处点击后选择“フォルダをつくる”就可以创建文件夹，把其他软件和游戏的图标拖到其中进行归类。每个文件夹最多能放入60个图标，并支持自由命名，这对于主界面上图标较多的玩家而言是非常实用的功能。今后官方还会陆续放出《马里奥赛车7》、《新深爱》、《王国之心3D 梦中坠落》的修正补丁。





4月26日：Capcom在2011年7月19日宣布中止《洛克人 DASH3》的开发，原定于发布在任天堂e商店的付费试玩版也胎死腹中。但游戏的爱好者并不愿就此放弃，他们在Facebook上发起请愿活动，希望Capcom能够重拾这一计划，如今该活动的点击率已超过10万。不过活动并没有就此告一段落，发起人表示下一阶段的计划是号召玩家们一起给Capcom寄请愿明信片，一起写下“请把《洛克人 DASH3》的试玩版发布在任天堂e商店，我一定立刻购买”的字样。粉丝们的痴情着实令人感动，就看官方是否愿意做出回应了。

轻松逃脱密室

——“简单脱出”第三弹

下载推荐

文 半夏



THE 密室逃脱 名人豪宅篇

THE 密室からの脱出 ~セレブな豪邸篇~

3DS

D3 Publisher	AVG	2012年4月4日
日版	1人	500日元
无对应周边		

推荐度 B

曾经在本栏目为大家介绍的“《简单下载系列 THE 密室逃脱》系列”又推出新作，这一次的舞台是一栋豪宅，保留隐藏关卡的设定，增加了新手模式的提醒让本作变得更加容易上手，下面就让我们来看一下吧。

操作介绍

游戏中的各项操作都可以使用按键，也可以直接在下屏进行触摸操作。点击触摸屏左下“MEMO”按键可以打开笔记，随时记录笔记，还可以对当前画面进行拍照，方便之后进行对比。点击右下“MENU”可以打开主菜单。本作十分贴心地分为新手模式和专家模式，新手模式中点击各种物品会给出提示，而专家模式则完全靠玩家自己探索，可以在菜单设定中进行更改。

MENU菜单	
セーブ	存档
ロード	读档
オプション	设定
スレージに戻る	回到选择关卡画面
タイトルに戻る	回到标题画面

按键	作用
十字键/滑杆	移动光标
A	调查/使用道具
X	道具菜单，在这里选择道具后按X可以使用
L/R	左右移动视角
B	向后移动视角/取消
Y	按一下可以进行吹气、移动等动作

关卡详解

第一关

主人公在学校一直默默无闻，而学校人人爱慕的大小姐的生日派对却意外地邀请了主人公，参加派对的主人公被不小心锁到屋内，只得想办法逃脱。

调查楼梯下大花瓶得到钥匙，在道具界面查看钥匙，得到电池。对着楼梯下储物间的门上的小孔使用电池能够打开门，从里面拿出拖把后再把电池取下来。用拖把将鹿角上的遥控器打下来，组合电池和遥控器。使用钥匙打开花瓶下的抽屉，里面是一份解除安全系统的说明。想要解除安全系统需要使用红光照射并通过脸庞认证。调查棋盘，使用陀螺仪向右转动棋盘发现棋的排列很奇怪。



调查图上画圈位置，发现和棋盘摆设相似的按钮，原来棋盘是暗示必须使用红光照射的点，按钮上的数字就是照射顺序。调查黄金小熊，发现它的头可以发射光线，使用装了电池的位置让它照射最初面对的位置。查看角落的一幅画中间有很多灰，按Y吹去灰尘，同样发现按钮。使用陀螺仪向右转动小熊头，再转动挡在它面前的柱子，然后使用遥控器让其照射画上的按钮。接着把熊头转回正面，发射光线。再把熊头转向画发射光线。然后向右转动熊头，头就会掉下来。上到2楼向左转动视角，看到吊灯，对着吊灯使用遥控器，吊灯就会降下去。回到一楼把小熊的头摆上去，使用遥控器点吊灯选择第二项“シャンデリアにリモコンを使う”，使吊灯回到顶部。再回到2楼用遥控器点小熊头选择“ドナルクマの头にリモコンを使う”，使它发射光线，连续发射两次之后就能解除警报。可惜面部识别功能不能解除。让吊灯降下去，下楼后取回小熊头，对着门使用就会带着熊头逃脱出去。

第二关

终于逃脱的主人公却发现熊头取不下来，误闯入浴室的他又被锁住了……

得到桌子上的红酒，暂时不知道其年份。调查头伸进马桶的人口袋，得到遥控器，打开遥控器电池盖得到一张纸条，查看厕纸发现另一张纸条，最后在垃圾桶底发现最后一张纸条，将三张纸条组合得到暗号“红酒+21”。调查马桶蓄水槽，得到湿了的竹炭。点击洗漱台左下得到毛巾。查看门前地毯，使用陀螺仪向前将其掀起得到塑胶手套。将红酒泡到水池中，瓶盖飞出，在垃圾桶回收瓶盖，得知酒的年份是1975年，因此暗号应该为1996。用遥控器点击水池旁墙上保护装置，输入暗号1996后安全锁解除，小熊雕像开始喷水。使用塑胶手套关闭水池边冒火星的装置，再用陀螺仪转动小熊雕像就能把马桶里的人弄醒。

用得到的纯金名片开启洗脸台下柜子，点画圈位置，得到工具箱。用洗脸台台上吹风机吹干木炭，然后对着工具箱按键使用木炭，按Y吹气之后有的按钮上留下了炭粉，按下留着炭粉的按钮，得到工具，使用工具撬开马桶就能拯救被困的人。



第三关

因为头上有熊头主人公被当作坏人，被迫跑到花园的主人公，又一次被锁了起来……

从凉亭桌子上的小盒里拿到手绢，调查发现是魔术手绢，在道具界面点击手绢下白色按钮得到棒子，棒子顶端有蜡。使用陀螺仪转动盒子发现盒底有半张字条写着“生日快乐，今夜在你的房间……”这张纸条和隐藏的第四关有关，如果没有这张纸条将不能进入第四关。

对着桌子按Y向前能掀起桌布得到蓝色蜡烛，保持掀起状态使用按Y向前晃动3DS能一口气拉出桌布，调查桌布，发现后面印着英文提示暗语顺序为：红、绿、蓝、黄。暂时记下来。查看闪着火花的控制柜，左侧说明空调调节为0310 0402，这两排数字代表右侧控制按钮，0表示不按，数字表示按下顺序，具体为：第1排右2、第2排右1、第1排左2、第2排左2，对着火花使用刚刚手帕变的棒子得到点燃的棒子。调查凉亭左侧花坛，捡起红色蜡烛，发现花坛里花由于温度变低之后颜色发



生了改变，可以记录下来。在右侧树上发现礼物盒子，使用陀螺仪摇晃树盒子就会掉下来，纸条上有蓝、黄、白色字和花的颜色对应，按照花的数量按顺序按下5、3、1打开盒子得到一张唱片。

回到凉亭，将蜡烛都插在蛋糕上，使用燃烧的棒子点着，按照之前得到的暗语顺序吹灭红、绿、蓝、黄蜡烛，注意要对准之后再按Y吹气，结果蛋糕突然着火。来到喷水池，把桌布放进去弄湿之后回到凉亭救火，在烧焦的蛋糕中得到钥匙。使用钥匙打开右侧锁起来的柜门，得到割草机，在道具界面将割草机和唱片组合，在右侧草地上使用，得到半张写着暗语的纸条。纸条可以和装割草机的柜子门上的纸条拼合，得到暗示纸条。把割草机上唱片取下，发现刚好可用它转动柜子里的管子，按照1→、3→、2←、3←的顺序使用陀螺仪转动，发现喷泉恢复了，调查喷泉池底得到钥匙。使用钥匙打开安全门旁的小柜，发现把手暂时被锁住不能转动。

将唱片放到椅子上的留声机上，按Y逆向转动，能够听到不一样的留言，暗示喷泉右侧开始左侧第2结束。记录下喷泉顺序，按照顺序按有火花的控制柜内按钮，具体顺序为：上右第1、上右第2、上左第1、下右第2、下左第2，解开了安全门的锁。回到把手那边按Y转动把手打开安全门，如果此时出去就会进入普通结局，主人公头带着熊头成为大家笑柄……

如果选择“何かやり残したことはないかな……”就会进入隐藏的第四关从而得到真结局。

隐藏关

按Y向左再转动一圈把手，能得到半张纸条和之前得到的神秘纸条拼合，得到暗示今天在房间内将发生爆炸！再次转动把手打开安全门，选择“まて、さつきの爆破予告が……”就会进入隐藏的第四关。来到エリカ房间的主人公又被锁了进去……

调查挂着的制服得到钢笔，道具界面调查钢笔发现它是一支录音笔，可惜暂时没有电。按Y向前拉起枕头，从枕头下得到一半钥匙。从盆栽花盆里得到葵花籽，来到鸟笼，对着饲料吹气，发现另外半只钥匙，可是小鸟非常生气不允许拿，把葵花籽给小鸟，趁机拿到钥匙。在道具界面组合得到一把完整的钥匙。使用钢笔涂抹化妆桌上的纸，得到暗语，根据提示按照左、左、右、左、左的顺序转动梳妆台前椅子，得到香水。日历按Y向前翻阅能够看到3月17日写了13：50字样。

来到书桌调查桌面日记得知，打开书桌右下抽屉的锁的暗号和歌词一致，而鹦鹉学会了这首歌，用录音笔对着鹦鹉它就会不自觉唱歌，根据它扭头方向和歌词判断出开锁方法，把钥匙分别插在画有月亮、桃心、太阳的空格中并转动顺序如下：心左、月左、太阳右、心左、太阳右。打开之后在上层看到启动自动清扫机的说明书，需要登录的人声音才能启动，以及鹦鹉教导指南。第二层用录音笔点击小洞能够得到一个奇特的纽扣。使用香水将鹦鹉引出来，来到电视按Y旋转电视，露出后面的小孔，让鹦鹉进入小孔中得到USB线。在道具界面把USB线和录音笔组合，使用床上的平板电脑进行充电。

调查床下按Y向前晃动，拉起床单，找到自动清扫机，使用录音笔能让清扫机出来，点击就会开始清理屋子，之后又得到一枚奇特的纽扣。来到衣柜发现被锁了，根据书桌右侧照片版提示（0个人、1个人、2个人、3个人、4个人、0个人），把奇特的纽扣放在锁上空的位置，然后按顺序按下上中、下左、上右、下中，打开衣柜发现社长在里面。使用社长调查床帷帐上方发现了定时炸弹，炸弹旁纸条提示两个时间分别是“开始的时间”和“回忆的时间”，使用陀螺仪转动3DS调整两个时间为6：50和13：50，打开之后得到房间钥匙就能迎来真正的结局。



玩后感

两个结局里主人公都变得不再平凡了，结局其实非常有趣，这里就不剧透了。如果从第一作开始玩就能发现这个系列一直在不断进步，操作感、谜题、整体的故事性都在不断完善，推荐对解谜类感兴趣的玩家尝试。

电子歌姬降

NEXT HATSUNE MIKU Project DIVA



ネクスト ハツネ ミク プロジェクト ディーヴァ(仮題)

继3DS的《初音未来与未来之星 未来计划》之后，PSV版的《初音》也终于公布了。本作是PSP平台《女歌手计划》的续作，将在PS3和PSV两个平台上发售，第一报先为大家带来系统、收录歌曲以及服装的介绍。

文 乌冬　美编 Juxi

PSV	次世代初音未来 女歌手计划（暂名）			
	NEXT HATSUNE MIKU Project DIVA（暂名）			
	SEGA	MUG	日版	预定2012年8月30日
	1人	7329日元	对应周边未定	
	相关报道：—			





临PSV！

将"如唱歌般按键"的理念更进一步深化的节奏游戏

游戏的玩法承袭自PSP上的《女歌手计划》，当按键符号飘到指定的位置上按下对应的按键即可。除此之外，本作还加入了利用到多点触摸功能的新操作"刮擦"以及在指定的地方达成Combo就能奖分的"技巧区域"两个新要素。



▼每首歌都有一次机会时间，只要在这段时间里保持高Combo就能获得很高的分数。





▲▼长按键和同时按键的操作也保留了下来。



▼五角星型的标志就是需要用到"刮擦"的符号。





收录曲

キャットフード

作者：doriko



由创作了《歌に形はないけれど》和《ロミオとシンデレラ》的doriko带来的一首摇滚风格歌曲。在灯光照耀下闪闪发亮的马戏团中，初音伴随着乐队的演奏热唱。像猫一样多变的表情以及与乐队互动的华丽舞姿是这首歌的看点。





反复无常的复杂少女心









◀▲初音唱的是像高傲的猫般不肯表达自己真实想法的少女心，从话语中猜不透的真实想法流露于表情了吗？

从笼子透出的妖娆视线



◀▼专门为这首歌而设计的服装“小丑”，整齐的斜刘海和金色的瞳孔非常惹眼。

夕阳中的小猫们





服装

小丑

design：nezuki

特征是猫耳般帽子的小丑风格服装，眼睛下方还有眼泪图案的化妆，可爱中又带几分哀愁。

收录曲

ワールズエンド・ダンスホール

作者：wowaka

视频网站超过400万浏览次数的初音和巡音的合唱曲，是wowaka的代表作之一，同时也是演唱会的人气曲目。PV的舞台是洋溢着异国风情的街道上的舞厅，初音、巡音与无数的舞者们在世界末日前跳着魅惑之舞。









沉醉在末日感之中

服装

初音未来 翠玉
巡音流歌 红玉

design：bob

和歌曲风格非常搭的旗袍，翠玉和红玉分别指的是绿宝石和红宝石。



在世界的角落尽情舞动吧

▲在舞厅里聚集的舞者们，她们戴着的面具也是bob设计的。











跨界计划			
プロジェクト クロスゾーン			
NBGI	S·RPG	日版	预定 2012年内
1人	售价未定	对应周边未定	
相关报道：－			

3DS

今年2月22日，在任天堂发表会上传出的，由Capcom、SEGA和NBGI三大厂商联手打造的谜之作品计划终于浮出水面，就是本文将要介绍的3DS游戏《跨界计划》（前译《交叉地带计划》）。本作的特征是结集了三厂的人气角色，以2人组队的方式进展的S·RPG。这不由得让人想起多年以前PS2上的《Nacmo × Capcom》。第一次前线将为大家介绍目前已经公布的人气参战角色，而本作日后还会陆续公布新的角色，暂时没看到自己喜欢角色的玩家也不要灰心哦。

文 白菜 美编 澄香

三大厂商合作计划终于揭晓！

多重空间交错的世界！

■战斗的舞台在各种风格交错的异世界，战士们将在这里展开自己的旅程。

CAPCOM 参战角色

Capcom侧目前公布的成员来自5个系列，组成4组8人参战。角色们都是选自最新作品中的造型，当然但丁是个例外，毕竟从目前的风评来看，还是日式风格更讨人喜欢。

《街头霸王》系列

持续探求真正格斗之路的男人

隆 声优：高桥广树

与

肯 声优：岸佑二



▶隆限制住敌人的行动，由肯的龙卷旋风脚施以重击，最后再以招牌技升龙拳重创敌人。









隆与肯的完美配合

◀▲充满迫力的特写超必杀技。肯的神龙拳将敌人打向高空，隆的波动拳随即炸裂！

《洛克人X》系列



X 声优：樱井孝宏

与

ZERO 声优：置鲇龙太郎

隐藏着无限可能性，葛藤的反乱猎人

▼X以破坏炮从远距离攻击，近身战则交给手持光剑的ZERO。



X与ZERO的连击！





◀▲从使用的招式来看，两人应该是来自“《洛克人X4》系列”。



来自黑暗的吸血鬼贵公子

迪米特利

声优：桧山修之

“《恶魔战士》系列”&《鬼泣》



◀▼但丁的黑檀木白象牙怒射敌人膝盖，迪米特利潇洒地准备转入下一波攻势。

与“魔界”相关的两人联手出战！

但丁

声优：森川智之

连恶魔也颤栗的恶魔猎人

《生化危机 启示录》

身经百战的特战队员







完美连携击退敌人！

▲吉尔用“创世纪”分析敌人的弱点，由克里斯给予敌人致命的一击。



克里斯

声优：东地宏树

与

吉尔

声优：汤屋敦子

SEGA® 参战角色

SEGA侧目前公布的角色同样来自5个系列，组成4组9人参战。其中来自《太空频道5》的乌拉拉是比较特殊的单人参战，目前归属于《光明力量EXA》小队中。仅仅是因为她的队友还未公布，还是预设着一种比较特殊的单人参战模式呢?



大神一郎

声优：陶山章央

对降魔部队·帝国华击团总司令

《樱大战》系列



《战场的女武神3》



▼对战车枪、来福枪、迫击枪……克鲁特手持各种武器。另外还有降临于战场的女武神！

太正樱花浪漫席卷战场！

▲无数玩家心中的不朽经典《樱大战》。





两名士兵奔赴前线！

《光明力量EXA》





《太空频道5》

我歌我舞的宇宙播报员




▲手持圣剑的两人以压倒性的招式将敌人压制……

东马、茜莉尔与乌拉拉的三人组合!?





◀▲之后乌拉拉登场！画面上还出现了《兵蜂》的主角机？这是乌拉拉的攻击吗？

乌拉拉

声优：未公开

《VR战士》系列





◀▼八极拳与燕青拳，不同流派之间天衣无缝的组合。





▲▼▶崩击！云身！双虎掌！结城晶的招牌技今日也威猛无比！

结城晶 与 陈佩

声优：三木真一郎

声优：高山南

完美再现Akira三段！





晨星照耀的八极拳士



Games 参战角色

NBGI侧公布的角色同样来自5个系列，组成4组9人参战。与SEGA相同的是，来自“《超级机器人大战OG》系列”的曾伽也是单人参战，目前归属于《.hack》小队中。与《樱大战》一样，通常开着机器人作战的曾伽也将让大家见识他本身的武艺。



黑玫瑰

声优：浅野真澄

.hack成员，凯特的最佳搭档

《.hack》系列

黄昏腕轮之力解放！

救世之苍炎

◄▲黑玫瑰的攻击之后，凯特解放黄昏腕轮之力，将敌人进行数据抽取！

凯特

声优：相田早矢香

曾伽

声优：小野健一

《超级机器人大战OG》系列



◄▲搭乘古伦加斯特参式与大曾伽活跃于《OG》中的曾伽，亲手拿起斩舰刀帮助.hack成员。

手持斩舰刀的新西历武人

《铁拳》系列

年轻的三岛财阀之首







风间仁

声优：千叶一伸

与

凌晓雨

声优：坂本真绫

▲仁威力极大的正拳直突。掩护就交给摆出“凤凰构”的好友凌晓雨吧。

《异度传说Ⅲ》

KOS-MOS

声优：铃木麻里子

与

T-elos

声优：铃木麻里子



名为“秩序”的战斗人偶





▲KOS-MOS的代表性武器X・BUSTER与T-elos进行合击。相互敌对的两人现在携手并进。

《宵星传说》



尤利

声优：鸟海浩辅

凛凛之明星







渐毅狼影阵撕裂对手！





▲尤利发动秘奥义“渐毅狼影阵”，纵横无尽的斩击将敌人撕碎。最后由埃斯蒂尔的神圣之枪给予最后一击。



天真浪漫的公主

埃斯蒂尔

声优：中原麻衣

冰封大陆，新的冒险！





在多次预测“NDS最后一款《口袋妖怪》”都以失败告终后，这次《黑2·白2》公布的时候，对于究竟是不是NDS最后的《口袋》，自己真心里真的没有底了……话说回来，《黑2·白2》兼具了续作以及系列一贯特色的资料篇的两大特点：剧情上承接《黑·白》，而登场的主神兽则是伊宿的第三个主神——丘雷姆。接下来一起来详细了解下《黑2·白2》吧。

文 马修 美编 澄香



口袋妖怪 黑2·白2

ポケットモンスターブラック2・ホワイト2

NDS			
Gamefreak/Nintendo		RPG 日版	预定2012年6月23日
人数未定	价格未定	对应周边未定	
相关报道：-			

剧情

本作的剧情发生在前作《黑·白》的两年之后。两年前，一个少年（少女）毁灭了邪教性质的等离子团，而被利用的N在意识到失误后也和收服到的传说中口袋妖怪一起开始了旅行。大陆看似迎来了和平，但是在两年后的今天，伊宿大陆却出现了大面积的冰封。而这个时候，新的口袋妖怪训练师的旅行开始了……

大面积冰封的伊归宿





▼站在这个高台可以眺望城市的全貌。

▲本作中主角的家乡名为桧扇市（ヒオウギシティ），位于伊宿大陆的西南，是少数没有被冰封的城市之一。



▼主角家，冒险从这里开始！



▲这里就是冒险开始的地方，还有精灵中心和学校。



伊宿的新设施

两年时间过去了，伊宿大陆都增添了什么新设施呢？一起来看看吧。







登场人物

▶全新的主角，依旧有男女两个，看起来比《黑·白》中的两个主角年龄要小，不知道有没有剧情上的交集。



主角

男孩·女孩



一身运动装加上遮阳帽，还有草堆般的头发，小伙子很阳光啊。



本次女主角最明显的特色就是包子头……嗯，还有短裙，萌得很。

劲敌





每作都有的劲敌，热衷于在对战中和口袋妖怪一起变强。是主角的发小，也住在桧扇市。看起来挺傲气，但很疼妹妹。

阿卡洛玛 アクロマ







神秘的人物，看穿着打扮应该是个博士，研究口袋妖怪力量的秘密，旅途中会给主角不少帮助。

穗美香 ホミカ









水五 シズイ

新的精灵道馆馆主，拿着一把贝斯，看样子是个歌手，对战舞台也是演唱会风格，擅长使用毒系。

ジムリーダーの ホミカが
しょうぶを しかけてきた!

性格豪爽的水系馆主，装扮肤色上看似乎经常在野外玩潜水。而从公布的图片上看，其馆主外的戏份也不少。

登场口袋妖怪

新的传说中口袋妖怪，登场！

黑丘雷姆·白丘雷姆

教戒口袋妖怪

属性：龙+冰

身高：3.3米

体重：325.0千克

隐藏在笼目镇东北方向巨人洞窟最深处的伊宿大陆第三只传说中的口袋妖怪，《黑·白》中的原始形态看起来比较残破，而本作中则分别以黑、白形态在不同版本中登场。另外，作为被封印的冰系神兽，伊宿大陆的冰封应该和它有关。



教戒口袋妖怪

属性：龙+冰

身高：3.6米

体重：325.0千克

专有技能

两个形态的丘雷姆在本作中拥有了专有技能，虽然名字上像是电系、火系，实际上都是冰系技能。威力达到了140。



冰点电压（フリーズボルト）

属性：冰　分类：物理

威力：140　命中：90%

PP：5　范围：单体选择

第一回合蓄力第二回合攻击，命中的同时有30%的机率使对手陷入麻痹状态。

寒冰烈焰（コールドフレア）

属性：冰　分类：特殊

威力：140　命中：90%

PP：5　范围：单体选择

第一回合蓄力第二回合攻击，命中的同时有30%的机率使对手陷入烧伤状态。



新的伊宿图鉴，开启！

在《黑2・白2》中，伊宿图鉴登陆的口袋妖怪增加到了300种，一些需要和以前作品联机才能得到的口袋妖怪在本作中可以直接捕捉培养了。

掌握波导之力的高智商口袋妖怪卢卡里奥的进化前形态，也很珍稀，不过貌似也可以野外遇到。





利欧鲁



可以进化成多种不同形态的伊布是很珍稀的口袋妖怪，图中看，难道……有野生的了?

伊布

更多的小家伙们也会登场！



玛利鼠

用尾巴末端的小球在水上浮着的口袋妖怪。

因为头疼总捂着脑袋、但TV动画中让小霞更头疼的水系口袋妖怪。





可达鸭

▲《DP》里曾集体出演一次挡路秀的可达鸭。

以一身软软的羊毛积蓄着电能的电系口袋妖怪。



电绵羊

►新伊宿图鉴中编号是025，看来会比较早出现。



耳朵上结个扣的兔子，看起来比较天然。



咪咪兔

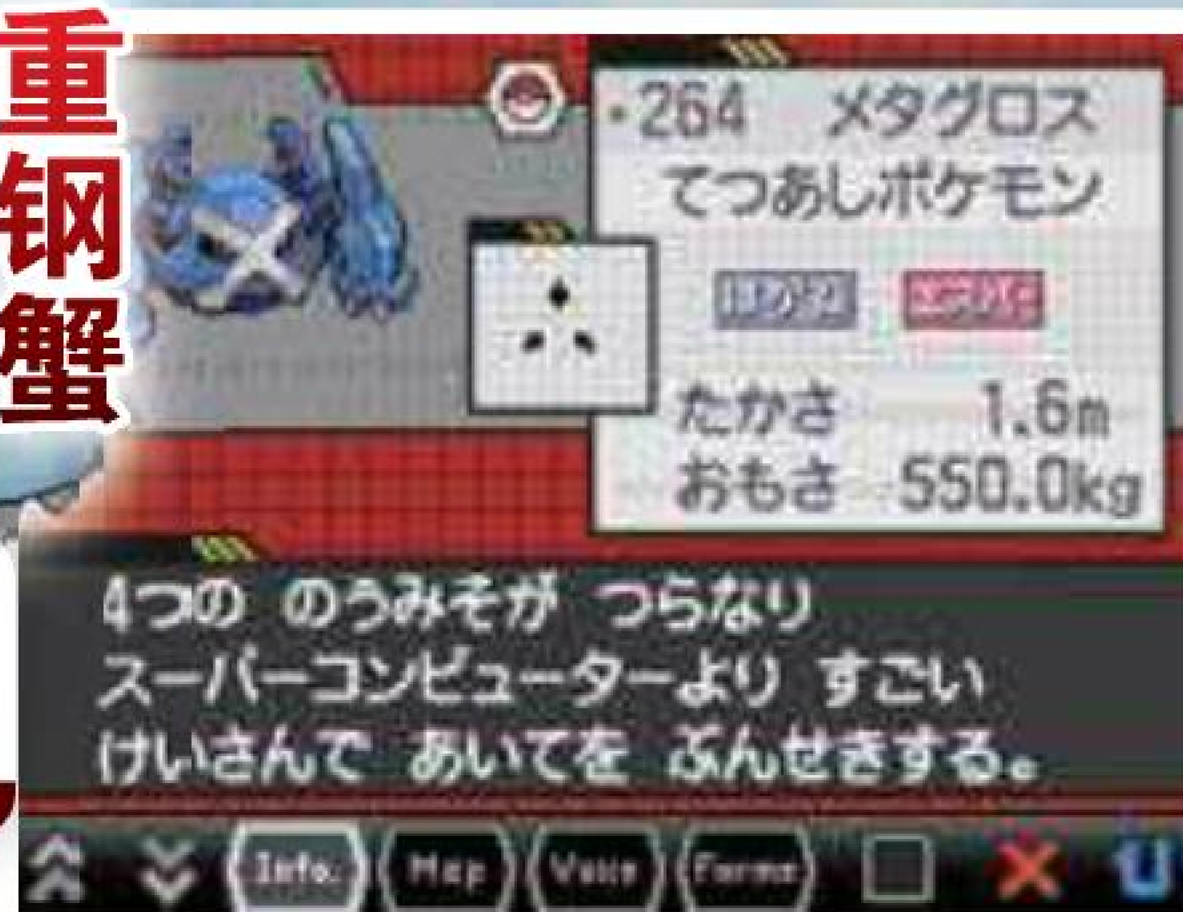
强力口袋妖怪，登场！



除了前面说到的小可爱，系列以往一些强悍的口袋妖怪也登录在新的伊宿图鉴中，下面是官方公开的一些。



重钢蟹

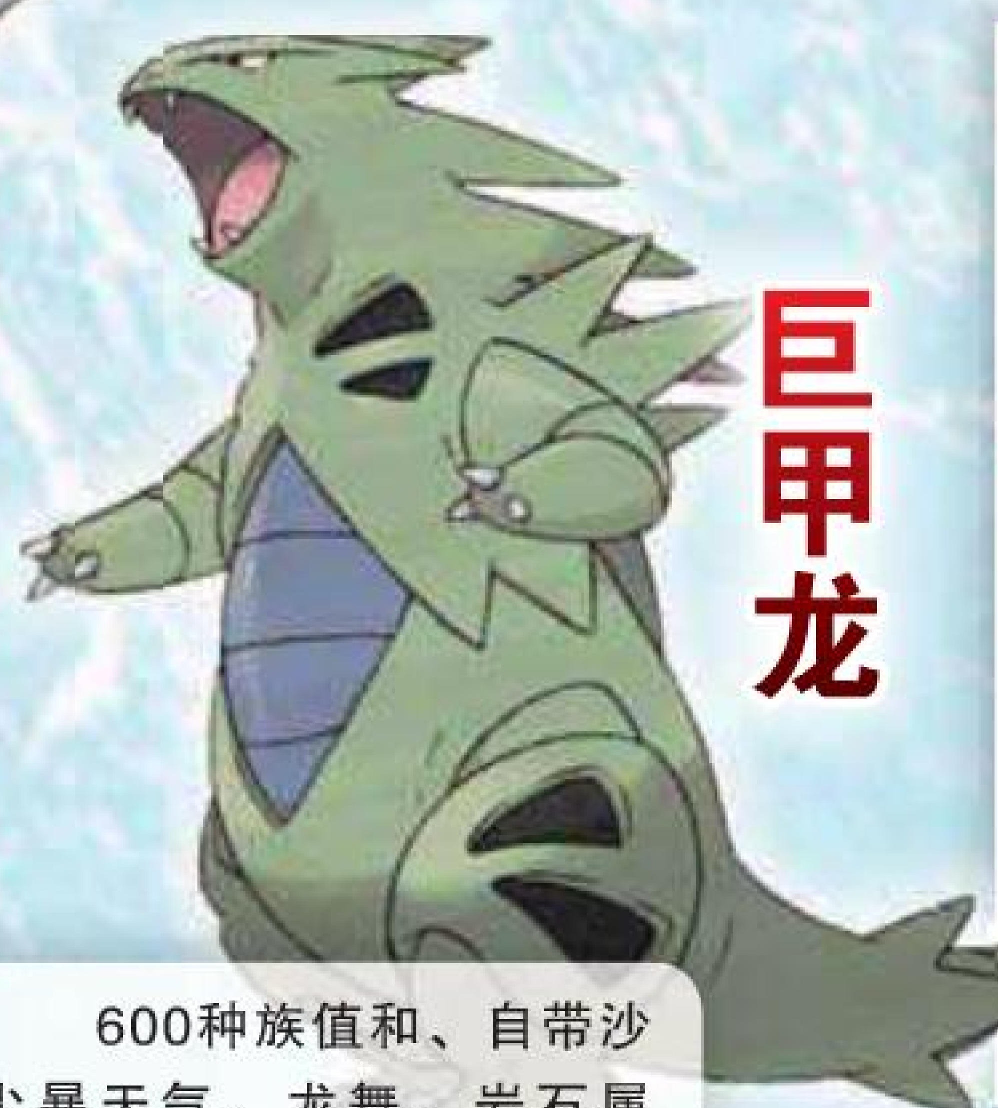


种族值和为600的准神兽、攻守兼备的强大口袋妖怪，不知道本作会不会比较多地出现。



玛狃拉

高速度高攻击力的强力口袋妖怪。



巨甲龙

600种族值和、自带沙尘暴天气、龙舞、岩石属性……让巨甲龙一直是热门口袋妖怪。





乘龙

以“旅行之歌”彼此呼应的高智商口袋妖怪，历作中也是非常珍稀，战斗上也是攻守兼备。



风速狗

外形威风凛凛的1米9高的巨犬，因为凌厉的进攻而获得“疯狗”绰号的强力口袋妖怪，除了强攻，防守也有不错的表现。

与《口袋妖怪 AR搜寻者》联动

目前已经确认，《口袋妖怪 黑2・白2》将与同日提供下载的3DS软件《口袋妖怪 AR搜寻者》进行联动，至于如何联动目前还没有确切消息。



►《口袋妖怪AR搜寻者》，会如何与《黑2・白2》联动呢?

PERSONA2 罰 ETERNAL PUNISHMENT.

游戏临近发售，公布的新情报依然十分有限。《罚》是"《P》系列"乃至《女神》大系中毫无争议的名作和佳作，不过建议玩家不要对本次复刻的新要素抱太多希望，毕竟这次主要还是向玩家提供一次温故知新的机会。虽然画面和Persona演出几乎是板上钉钉地照搬原作，可里见直的原创剧情还是很有看点的。

文 胧月

美编 Juxi

PSP	Persona2 罚		
	Persona2 罚		
Atlus	RPG	日版	预定2012年5月17日
1人	6279日元	对应周边未定	
相关报道：Vol.178 P33			

《罚》的新同伴登场

《罚》虽然跟《罪》是上下篇，但主人公乃至同伴都有着显著差别。主人公由周防达哉变为天野舞耶，同伴自然也换成与舞耶有着密切联系的人物。这次的芹泽丽是舞耶的好朋友，能使用Persona的力量。故事中，她将和舞耶一同行动，调查连续猎奇杀人事件的真相。初期Persona卡利斯特是希腊神话中的妖精，擅长使用地变系技能。

芹泽丽

舞耶从高中时代就一直来往的好朋友，目前同住在一个屋檐下。外表颇为前卫，而且能算个美人，不过缺少异性缘，对男人有一种近似病态的渴望。

初期Persona 卡利斯特



▲当着舞耶的面总是表现出开朗的样子，实际上有很深的烦恼。在追查JOKER事件的过程中，深埋在内心的想法才得以浮现。



Persona的素材收集与育成

收集塔罗牌，召唤新的Persona

主人公们除了能使用沉眠于自己体内的固有Persona外，还可通过在天鹅绒房间执行召唤与降魔的仪式，获得其他Persona的力量。召唤新Persona必须用到各种族的塔罗牌，这些塔罗牌需要与对应种族的恶魔在战斗中交涉，方可获得。Persona的攻击手段丰富多样，威力也比角色们的通常攻击高出许多。



Persona是角色内心的实体化



▲降魔的Persona，其能力和属性也与角色挂钩，两者的相容性越好，Persona的战斗力也越强。

提高Persona的熟练度

每召唤Persona攻击一次，其熟练度便会有所提高，熟练度积累到一定幅度，Persona的级别（Rank）便能提升。由于Persona不能像角色一样升级，因此提升级别是强化其战斗力的不二法门。高级别的Persona不仅在能力数值上大幅成长，还能掌握强力技能。因此只要SP不吃紧，就尽量多让Persona来战斗吧。



以华丽的合体技迎击恶魔



任意培养自己喜欢的Persona



◀▲新召唤出的Persona其级别只有1，随着级别的提升，技能也逐次添加。

与恶魔交涉，获得各种利益

与恶魔遭遇后，可通过交涉来达成各种增益效果，除了能避免战斗外，还有机会获得塔罗牌和流言情报。能否成功交涉，与选择角色的交涉方式和对方恶魔的种族秉性都有密不可分的关系，观看交涉时双方的台词，也是游戏中除剧情和战斗养成外的特别看点。有一些恶魔会主动与我方交涉，诚意满满地回应它们吧。





选择适合的交涉同伴



◀▲每当新恶魔出现，就意味着玩家可获得新的情报，这些情报有时比塔罗牌重要得多。

在天鹅绒房间里备战

迷宫和城市里，存在着只有Persona召唤者才能看到的蓝色门扉，穿过该门即可进入似梦非梦的神秘空间——天鹅绒房间。在这里，长鼻子的伊格尔会使用塔罗牌，从人的心底召唤出Persona。Persona的种类非常多样，只要相容性好，就可以随意将它们给角色装备上。









▲▶功能丰富的天鹅绒房间能让玩家悉心整备自己的Persona阵容，当迷宫中的敌人过于强大时，可在此处利用塔罗牌强化队伍的整体战力。



本次“前线”为读者们带来主角等人的对立面——“神机教会”的相关情报，除了冷酷的敌人与强大的兵器外，还有角色间关系系统的介绍。

文 苍穹 美编 澄香

启魂者			
ソールトリガー			
Image Epoch	RPG	日版	预定 2012年夏
1人	6279日元	对应周边未定	
相关报道：Vol.180 P36			

PSP

启魂者所要面对的强大敌人！



◀伊修特班堪称猎杀启魂者的先锋。

『启魂者的杂碎们，我会把你们一网打尽！』





▲瓦尔塔的挚友正是被伊修特班所杀。

神机教会

作为支配世界的组织，教会捕捉光之民并从肉体中榨取魂之力作为能源，从而维持高度的科技与文明。忤逆政府者都会遭到镇压，启魂者能否战胜如此强大的敌人呢？



伊修特班

声优：大冢明夫

神机教会的执政官，军事部门的最高负责人。伊修特班经常亲临前线指挥作战，在他压倒性的实力面前，法雷鲁等人陷入了苦战。



▼莉特拉身边的是教会的指导者——纳哈特伽鲁。



▼法雷鲁左手蕴藏的黑色力量到底是什么?





莉特拉

声优：泽城美雪

神机教会的执政官，主要负责科学技术的开发。除了以魂之力为原动力、开发令神明都感到畏惧的机械外，莉特拉也专注于研究魂之力本身。

教会的恐怖兵器



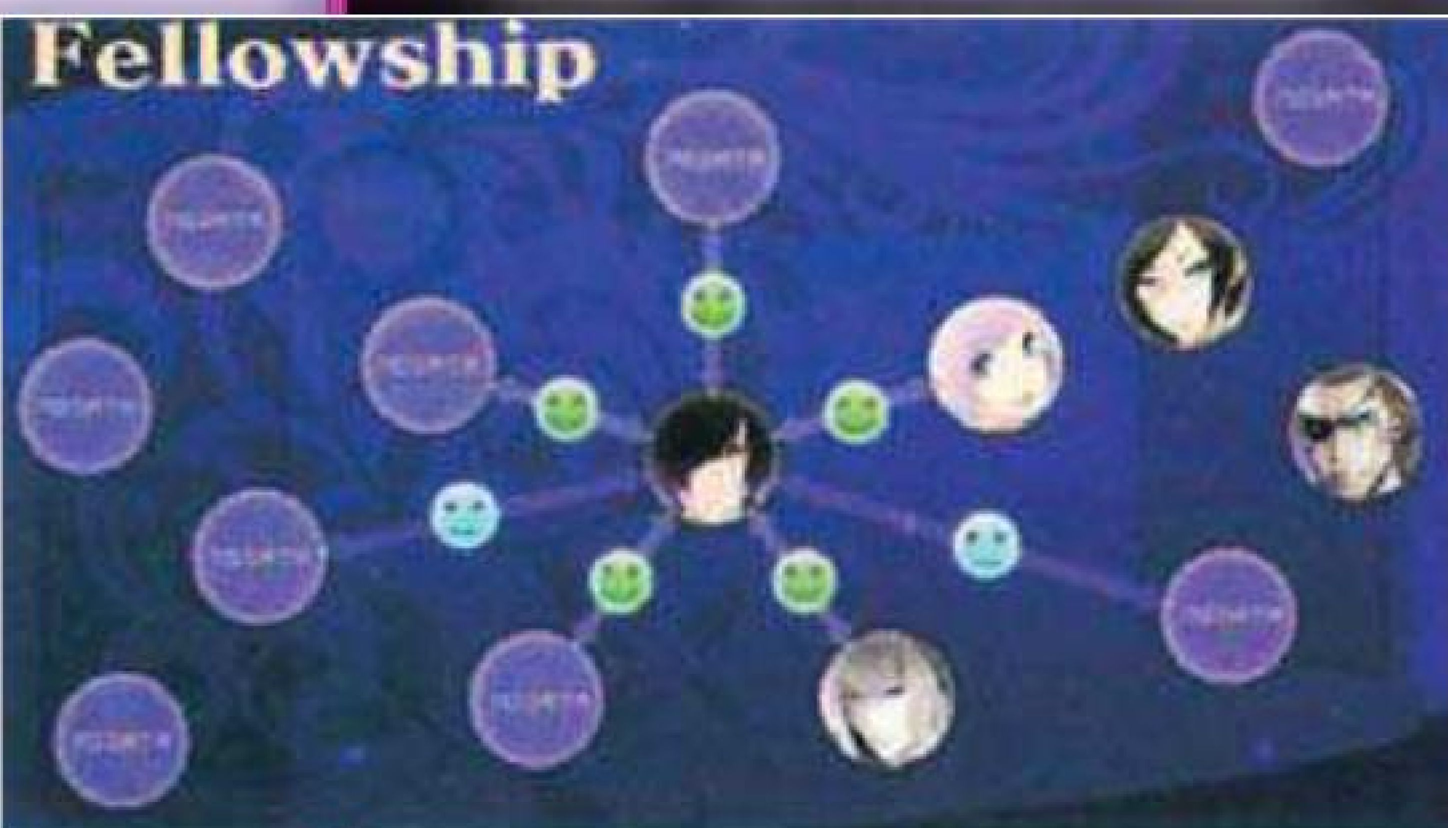
▲挡在启魂者面前的杀戮兵器。

▼为了扫清在神都展开行动的启魂者，教会建造了这艘巨大空母。



之前介绍过，神机教会开发的“玛基纳”是拥有钢铁身躯的兵器，除此之外，还有运用其他领域的技术制造出的“克隆兵”。教会中枢所在的神都全境，则有巨大的飞空母舰负责守卫。

羁绊的力量



▲在“Fellowship”界面可以查看人物间的关系。

主人公等人之间有“亲密度”的设定，玩家采取的行动会影响法雷鲁与同伴的关系，根据亲密度的变化，同伴在战斗中的行动将有所不同，故事也会向不同的分支发展。





▲▶亲密度高的同伴会保护法雷鲁，并有机会发动连携攻击。

文 阿鲁 美编 sienna

深受广大音乐爱好者喜爱的《太鼓之达人》最新作即将在3DS平台登陆，下面就来这款作品的新要素吧。







3DS	太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠		
	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオーブ		
	NBGI	MUG	日版
	1～4人	5040日元	对应周边未定
	相关报道：－		预定2012年7月12日

搭载 新要素 火爆登场！

在各平台开花的“《太鼓之达人》系列”最新作即将登场。这次的3DS版依旧收录了可将下屏作为鼓面进行敲打的系统，另外还收录了新歌曲以及冒险模式等新内容。

演奏话题性曲目炒热气氛！





▲►收录了《フライングゲット》等50首以上的人气歌曲。

彩球音符需要点击下屏的太鼓



▲本作新加入了彩球音符，需要点击下屏的太鼓，次数为画面上显示的数字。

根据节奏敲响太鼓，演奏人气乐曲吧！





►使用和软件同捆的专用触控笔来敲打下屏幕的太鼓吧！

部分收录曲目

歌曲种类	曲名
J—POP	フライングゲット
	KISS KISS BANG BANG
	ミセナイナミダハ、きっといつか
	PON PON PON
	女々しくて
	365日のラブストーリー。
	夏祭り
	ポリリズム
动画	ウィーゴー!
	おはよう! シャイニング・デイ
动画	Switch On!
	バスターズレディーゴー
	Let's Go! スマイルプリキュア!
	さんぽ
	キラキラEvery day
	ベストウイッシュ!
	ガツガツ!!
	おしりの山はエベレスト
影视	マル・マル・モリ・モリ!
	情热大陆
古典	ウィリアム・テル序曲
	白鸟の湖 ～still a duckling～
	トッカータとフーガとロック

搭载了在幻想世界进行冒险的新冒险模式！



打倒夺走公主声音的魔王

前作大受好评的冒险模式焕然一新，本作的冒险以幻想世界为舞台，咚酱将和小龙一起踏上冒险的旅途。故事的详情目前被蒙上了神秘的面纱，只知道需要在7个国家进行冒险，和敌人战斗以及完成各种难题。

和小龙一起在世界中冒险吧！



▲手持宝剑、威风凛凛的咚酱，带着小龙一起到各种地方进行冒险。





►咚酱一行人来到了名为“波斯特之森”的奇怪地方，看样子需要在歌曲中达成连击数要求后才能继续前进。

极具个性的敌人和演奏战斗！

随着故事的进行，咚酱和小龙会遇到进行阻碍的敌人。在故事模式中，需要利用“演奏战斗”来打倒敌人。



◄▼展开演奏战斗的咚酱和小龙。本作增加了通过在游戏流程中收集的“宝珠”来发动必杀技的新要素。



通过演奏战斗打倒敌人

给咚酱换衣服

换装要素是“《太鼓之达人》系列”的传统，本作中也收录了这个模式。玩家在游戏流程中可以收集到各种服装，之后就在这个模式里给咚酱换装，打造出自己喜欢的咚酱吧。



得到各种各样的服装

◄穿着法被，很有祭典的气氛。

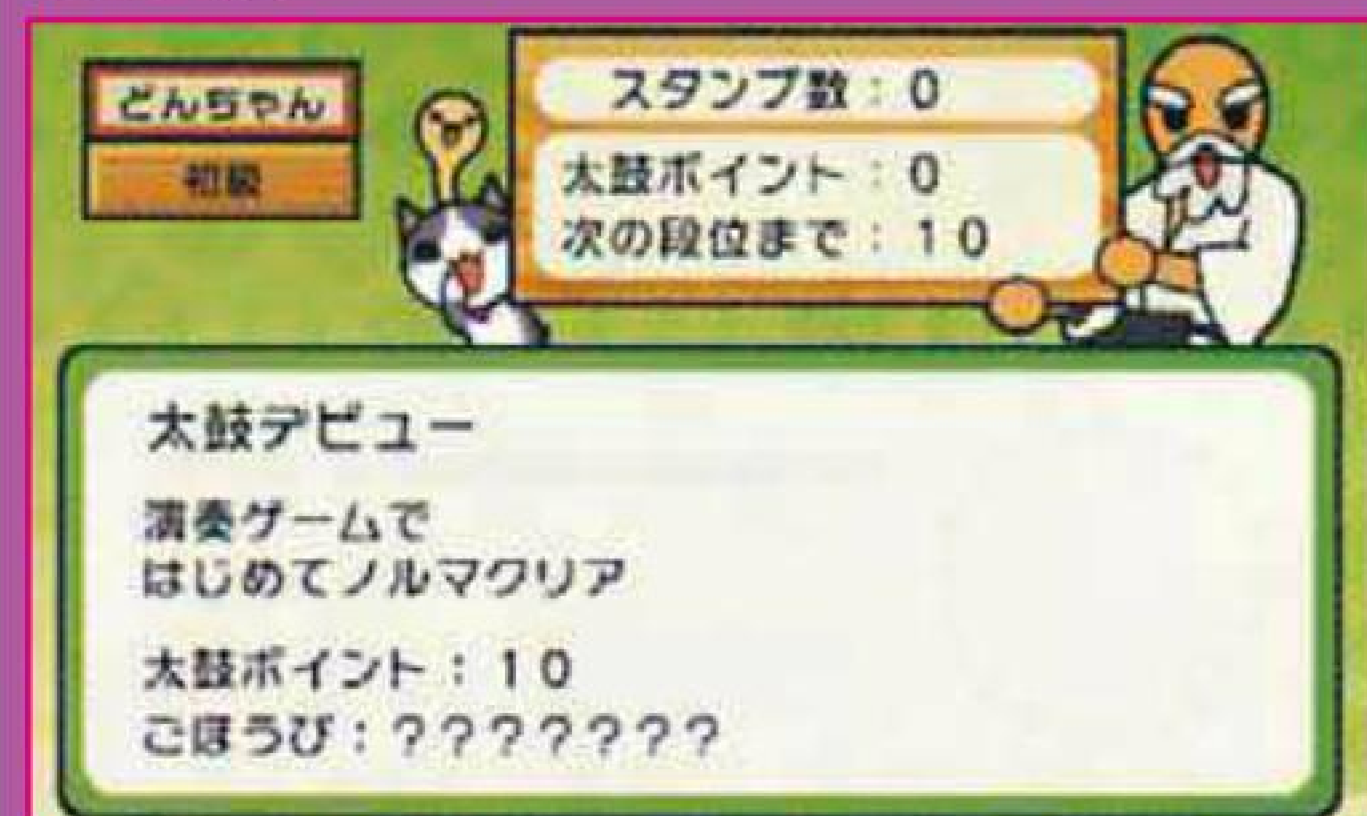
更换喜欢的服装



►随着游戏的进程，获得的服装数量会越来越多，到底会有什么样的服装呢?

还有邮戳账本！

本作追加了在演奏中达成了诸如指定连击数、完成歌曲等题目后，可以获得印章以及奖励的新要素。



▲完成了各项题目后，可以获得奖励！

文 阿鲁 美编 咕噜

官方早早就公布了新作的标题，在沉寂了一段时间后总算是放出了情报。细心的玩家应该已经发现了，本作的标题中没有了“英雄传说”这四个字，也就是说这是一款完完全全的《轨迹》新作，并且游戏类型也变成了类似“《伊苏》系列”的A·RPG，下面就一起来看看关于本作的消息吧。

那由多的轨迹

那由多の轨迹

PSP

Falcom	A·RPG	日版	预定2012年7月26日
1人	6090日元	无对应周边	
相关报道：—			

本作是“《轨迹》系列”的最新作品，游戏类型为A·RPG，是舞台设定、游戏系统以及角色都和之前的作品完全不同的全新作品。这次主要为大家带来3名主角的情报、游戏舞台等相关报道。

故事简介

这个世界是有尽头的——
我们从小就被这样教育着。

看上去无限宽广的大海，
实际上是有边界的，
只不过无法到达。

“这个世界是平面的”

学者们大多这样断定，
人们也都相信这个说法。
不过，这是真的么？

不，肯定不是。
世界中还残留了很多的未知。
“星之欠片”里出现的
“那个”景色到底是什么？

因此，我对此深信不疑。
没错，这个世界肯定比想象的更加宽广——

by 那由多·赫歇耳

游戏系统——四季变化

主人公那由多可以对世界进行干涉，让世界进行春、夏、秋、冬四个季节的变化。在攻关过程中，出现的敌人、地形以及





关卡的攻略方法都会随着季节的变化而发生变化，特定季节里还会发生特定的事件，具体情报请关注后续报道。





角色介绍

那由多·赫歇耳（ナユタ·ハーシェル）

年龄：15岁
CV：水桥香织

本作的主人公，出生于“残岛”，在希恩希亚海的港口城市桑色里泽的学院进修的少年。兴趣是利用父亲留下的六分仪以及望远镜进行天体观测，对未知事物有着强烈的好奇心。

诺伊（ノイ）

年龄：？岁
CV：茅野爱衣

在某个地方和那由多相遇，童话中像妖精一样，体型很小的女孩子。持有名为“主齿轮”的不可思议的物体，不过被突然出现的谜之男子给抢走了。

希格纳·阿尔哈森（シグナ·アルハゼン）

年龄：18岁
CV：铃村健一

那由多的青梅竹马，所属于港口城市桑色里泽自警团的青年，对于那由多来说是值得信赖的大哥，以及能理解自己的人。对剑的使用有着很高的天赋，能只身一人打倒岛上出现的魔兽。

游戏舞台

主人公那由多一行人居住的世界。在宽广的海洋上，由无数小岛组成的群岛。人们都认为“这个世界是平面的，世界是有边界的”。

希恩希亚海（シエンシア海）



残岛（残され島）



处于希恩希亚海较为中央的小岛的名称。在这个小岛近海的地方发生了从空中落下流星或遗迹的奇妙现象，在落下这些东西的地方发现了被称为“星之欠片”的不可思议的矿石。

迷失天堂（ロストヘブン）



在“星之欠片”里出现的，美丽的，梦幻般的另一个世界。这个世界在哪里，是否存在都没人知道，这也是本作中那由多一行人的冒险舞台。

光环视频收录 POCKET HALO

《Persona4》的半年番动画已经完结了一阵子，而在游戏内，“电视”也是最为重要的关键词之一。这次要为大家介绍的即是游戏中的“电视节目表”，作为PSV版的原创要素，它将为玩家带来闯荡迷宫之外的乐趣。

文 胧月 美编 Juxi

Persona4 黄金版
ペルソナ4 ザ・ゴールデン

PSV			
Atlus	RPG	日版	预定2012年6月14日
1人	6279日元	对应周边未定	

相关报道：Vol.167 P70/Vol.179 P47

内容豪华的电视节目表

随心所欲地接收节目数据

当游戏推进到特定流程，电视节目表便随之解禁。放学后乃至夜里，只要不在迷宫中，玩家便可启用该项功能。游戏由于采用了日历计时，因此可方便地观看月份和日期的推移，丰富节目内容。



HEY HEY HOO！音乐King！

倾听本作的BGM，除了大家耳熟能详的《Reach Out To The Truth》、《全ての人の魂の诗》外，还有诸多新曲欣赏。



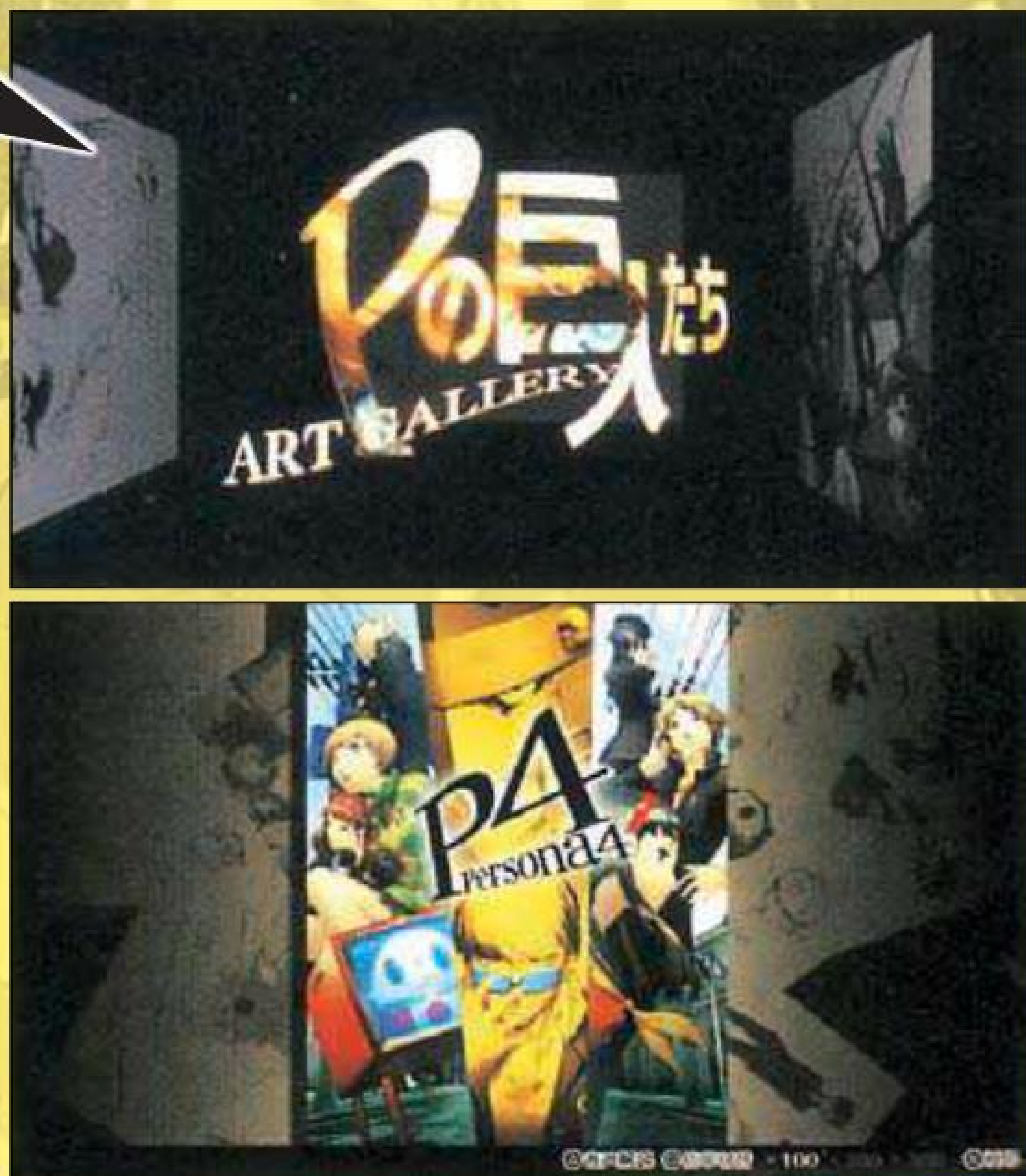
日刊Persona动画乐园

回顾已经看过的剧情动画。



P的巨人们

观赏副岛成记绘制的历代插画。



KUMA的高阶Persona
神之居所

原文“カムイモシリ”是日本北海道阿依努族的语言，意思是神居住的地方。顺便一提，“阿依努”（アイヌ）三个字在该族语言中是人类的意思，“アイヌモシリ”即为人居住的地方。

这才是KUMA的真正力量！

同伴们的高阶Persona

同伴们的Persona尽管不能像《P1》、《P2》那样自由更换，但通过剧情的推进可完成自然进化。本作的这种Persona进化相比原版多出一个阶段，即同伴们都有机会使用更强大的固有Persona，这次公布的即是KUMA和白钟直斗两人的高阶版本。

白钟直斗的高阶Persona
大和天皇

原文“スメラミコト”是古代日本天皇的尊称之一，该Persona的造型也很像日本的贵族军人。

这是“侦探王子”的极致！

午夜横断奇迹问答（预选）



▲该节目据说是“KUMA有、KUMA治、KUMA享”，挑战谜题的同时，可强化自身对游戏的知识。

作成自己独有的通信卡片 玛丽在天鹅绒房间里给予提示



利用PSV的通信机能，玩家可在闯荡迷宫时发出救援申请，或者回应自己收到的他人申请。通过这种交流方式，可与其他玩家交换记载了个人信息的通信卡片，通信卡片的编辑工作可在天鹅绒房间完成。



集合了作物育成、迷宫冒险以及甜蜜恋爱的独特RPG《魔法工厂4》，最近又公布了和城市发展息息相关的系统——命令系统，这次的前线就为大家详细介绍该系统，同时还有最新公布的4名结婚候补简介，下面就让我们看一下吧。

文 半夏　美编 澄香

发展城市的“命令系统”内容公开！

3DS	魔法工厂4			
	ルーンファクトリー4			
	Marvelous AQL	A・RPG	日版	预定2012年7月19日
	1人	5229日元	对应周边未定	
	相关报道：Vol.163 P26/Vol.177 P24			

1 城市居民的委托

玩家作为公主/王子每天都要查看城堡外面的委托箱，这也是王子/公主的主要义务。接受居民的各项委托任务并完成，根据任务内容的不同会得到“王子点数”。





▲►集合了居民要求的委托箱每天都要进行查看！

确认委托箱内居民的要求！

对话中也会产生任务！



▲在和居民对话中突然就接到了任务，接受与否都取决于玩家。

2 发布命令召开活动

使用解决居民委托后得到的“王子点数”能够发布各种“命令”，这些命令都能够促进国家发展，内容包括召开祭典、大会等等活动。解决居民的烦恼，牢牢抓住他们的心，为了把国家建设的更加热闹而发布各种命令吧！

为了国家发展发布各种命令吧！





◄▲城内有一个房间——“龙之间”，在这里可以发布各种命令。







王子等级也会提升！

3 参加各种活动

根据命令而召开的各项活动都是可以参加的，玩家如果在其中表现十分活跃就能吸引更多的观光客，从而获得豪华的奖品，为了不输给其他居民而努力吧！



◀活动召开当天和沃鲁卡农对话就能参加活动。



◀▼在“洒豆大会”如果吃到居民们投下的绿色、茶色豆子就能得分，如果不小心吃到失败料理就会到处乱跑，到底能不能取得优胜呢？



▲取得优胜之后能够获得丰厚奖品！



来城市观光的人会渐渐增加！

全新公开的结婚候补们！

在本作中可以和城市的居民展开甜蜜的恋爱，最后结婚，可以结婚的候补对象有很多，这里为大家介绍最新公开的4人。





▲▶为了守护城市的和平每天都必须锻炼！





▲在立体显示下尾巴会冲出屏幕哦。

新娘候补
芙鲁特（フォルテ）
声：小林沙苗

作为骑士守护着城市，性格认真有着顽固的一面。

新娘候补
小白（シャオパイ）
声：金元寿子

担任旅店兼澡堂的招牌娘，非常努力，也因为太努力而偶有失败。



▲前作中的标志怪兽，不知本作是否会登场。





▲对于王子/公主的工作会给予很详细的建议。



◀▼因为想知道各种各样的事情，有时也会做得有点过分。

新郎候补
阿萨（アーサー）

声：铃木达央

因为某个理由而来到城市的高贵青年，目前在从事贸易相关工作。

新郎候补
琦鲁（キール）

想成为未来对谁有用的人而努力学习的青年，好奇是十分旺盛。

声：下野纮

和城市居民一起野餐！

本作中可以和城市居民一起野餐，不只可以一起一边冒险一边战斗，还可以展开对话。



◀▼和居民一起冒险还可以展开对话，甚至有加深羁绊的机会哦！



享受野餐的乐趣！





▲▶和个性丰富的居民对话也很有趣！

露卢米纳塔（エルミナータ）

声：斋藤佑圭

痴迷推理的侦探，十分喜欢饮茶。

铃法（リンファ）

声：须藤祐实

温柔和蔼的大人，小白的母亲。

收集更为细致的游戏信息

新作拼盘

时隔七年，正统续作降临！



混沌时代6

ジェネレ-ション オブ カオス 6

◆Super Sting◆S・RPG◆预定2012年6月28日◆日版

Idea Factory与Sting两家公司联手推出了全新品牌“Super Sting”，本作也是该商标注册后的首款作品。《混沌时代》初代最早于2001年登陆PS2平台，作为“《鬼魂力量》系列”的分支作品，游戏充满了中世纪欧洲的幻想风格。而即将在PSP平台登陆的《混沌时代6》，距离拥有正统序号的前作已时隔长达7年之久。这款IF社的当家作品交由Sting方面负责开发，制作人是安井光，音乐为林茂树，人设则由负责过《荣耀同盟》的为重英子担当。

本作的剧情围绕着一对兄妹展开：妹妹尤莉的头上有着特别的蝴蝶刺青，身受诅咒的她需要忍受常人无法想象的痛苦；而哥哥库洛多则携带着几何学模样的禁书，一路上对妹妹悉心照料。为了解除尤莉身上的诅咒，两人向着乌云蔽日、毫无生气的灰色世界——冥界展开了未知的旅程。游戏的流程以章节的形式展开，完成一个个关卡后就能推动剧情发展。在地图画面上，敌我单位接触后就会发生战斗，攻防顺序则由双方的移动速度而定。在攻击时找准时机成功输入指定按键后，我方单位周围会出现一个红色的“冲击圆环”，这也关系到强力必杀技——混沌攻击的发动。利用战后获得的“炼金点数”，可以进行武器强化、角色升级和回复体力等操作。一向擅长打造庞大游戏系统的Sting会给本系列带来怎样的变化，就让我们拭目以待。（文：苍穹）



▲妹妹尤莉身上的诅咒究竟是因何而起的呢？





▲充满战略性的战斗依旧是游戏的魅力所在。

▲召唤出强大的“龙魔神”，给敌人造成致命打击。

库洛多

尤莉

成为首屈一指的职业柏青哥选手！



柏青哥天国3D 大海物语2 职业柏青哥风云录·花 希望与背叛的学园生活

パチパラ3D 大海物语2 ～パチプロ风云录・花 希望と里切りの学园生活～

◆Irem◆ETC◆预定2012年5月17日◆日版

诞生自PS平台的“《柏青哥天国》系列”是老牌的柏青哥模拟游戏，至今已有十多年历史，该系列在PS系家用机和PC平台活跃多年，于去年转战3DS平台，本作即为3DS上的系列第二部作品。

游戏的最大特色在于将柏青哥和文字冒险两种玩法集为一体，自由模式是传统的机台模拟，并搭载了变更大奖几率、持玉推移表等柏青哥迷们必需的机能，让玩家在这看似运气的弹子机上总结规律，提升实战水平。机台多彩的水底世界背景，以及比基尼女主人公的投入表演都提升了游戏的欣赏性。此外，本作还包含以柏青哥为主题的文字冒险，玩家要扮演女主人公能登樱，经过严格的特训和考验，从柏青哥培养机构中毕业，成为一名出色的柏青哥职业选手。经过特殊剧情可习得华丽的必杀技，并在柏青哥对决中帮助己方获胜。完整的故事、知名声优参演的魅力角色，让人对该模式充满期待。

（文：胧月）



▲绚丽多彩的背景上，显示了各项专业数据。



▲经过训练习得必杀技“流星女神”。



▲也和大多数文字冒险游戏一样，玩家的选择会决定故事的不同走向。

运用头脑与羁绊的谜题战斗！



Phi·Brain 羁绊之谜题

ファイ・ブレイン 绊のパズル

◆Arc System Works◆AVG◆预定2012年5月31日◆日版

改编自Sunrise人气解谜题材动画《Phi·Brain 神之谜题》的AVG即将在PSP平台登场，本作中玩家将扮演原创角色，与原作主人公大门界人一起挑战由神秘智囊集团POG所制造的一种危及人类生命的谜题——贤者之谜。游戏的故事模式共有七个关卡，每个关卡都有通过一个画面就能解开的正统“普通谜题”、要通过复数画面和步骤才能解开的“不完全谜题”以及关卡最后由3D表现的“BOSS谜题”三种谜题。谜题内容方面除了有原作动画的谜题外，还收录了游戏的原创谜题。另外，根据玩家选择的同行角色不同，解谜过程中同伴还会提供各种各样的帮助，如告知解谜技巧、延长解谜的时间等等，角色的所提供的帮助根据好感度而定，所以平时得注重和角色的交流。

（文：乌冬）



▲普通谜题之一，玩法类似数独。



▲BOSS谜题之一，需要在空着的部分放入齿轮，让整个装置动起来。



▲学园生活部分用来加深与角色之间的好感度。

熊熊战火在3DS上蔓延！



战火纷飞 精英分队

Heavy Fire: The Chosen Few

◆Hamster◆STG◆预定2012年6月14日◆日版

《战火纷飞》是由波兰的工作室Teyon所开发的射击游戏系列，作品曾在PS3、PC和Wii等平台发售。与家用机版有所不同，3DS平台的《精英分队》并非FPS，而是接近于传统的光枪射击。

玩家在游戏中所扮演的是美国海军陆战队员，需要跟随部队奔赴非洲沙漠、南美密林等不同的舞台，与当地的敌对势力展开激战。游戏的上屏幕以3D立体的形式显示战场，下屏幕则可以通过触控操作快速瞄准。本作以关卡的形式进行，设置了诸如“奇袭基地”、“救出人质”等24种不同的任务。游戏中还收录了30种以上的武器，在完成任务后可以获得新武器，或是得到弹药数的强化，另外玩家的军衔也会有所提升。在部分关卡中还有直升机、坦克、装甲车等载具，供玩家感受不同的战斗风格。本作拥有多人模式，支持协力进行任务，玩家还可以通过网络查看自己的排名。

（文：苍穹）



▲本作的玩法更接近2011年在Wii平台发售的《黑色武装》。



▲在南美茂密的丛林中突袭游击队的基地。



▲乘坐上直升机等载具后就可以使用上面搭载的机关枪。

战场原荡漾于PSP！



化物语 携带版

化物语 ポ–タブル

◆NBGI◆AVG◆预定2012年8月23日◆日版

西尾维新原作、新房昭之监督，强强联合联手打造的《化物语》在2009～2010年几乎霸占了日本动漫蓝光销量榜，与史上最高蓝光销量的《轻音》平起平坐。两年之后这款大红大紫的作品不仅开始放映续作《伪物语》，还在掌机界掺了一脚，即将于8月底发售PSP平台上的这款《化物语 携带版》。

有看上一辑《口袋光环》的读者，可以发现这款游戏的宣传影像除了非常富有动画（新房）风格外，通篇都看不出来游戏究竟应该属于什么类型。事实上关于这一点就连制作组自身也犹豫了好一阵子，在长时间的“检讨中”后，终于确定为“过剩妄想MAD会话剧”。游戏以应酬登场角色们带来的“异想天外的会话”为主要内容，会话中还会插入动画版的著名新房镜头。看着像是文字AVG了吧，可角色们竟然还设定有“超必杀技”，而制作组人员亦强调这不是一款FTG，目前还不知道这一设定究竟要用在什么地方。另外游戏人数是1～2人，这到底是要搞哪样呢？看来详细情报只能期待后续报道了。

（文：白菜）

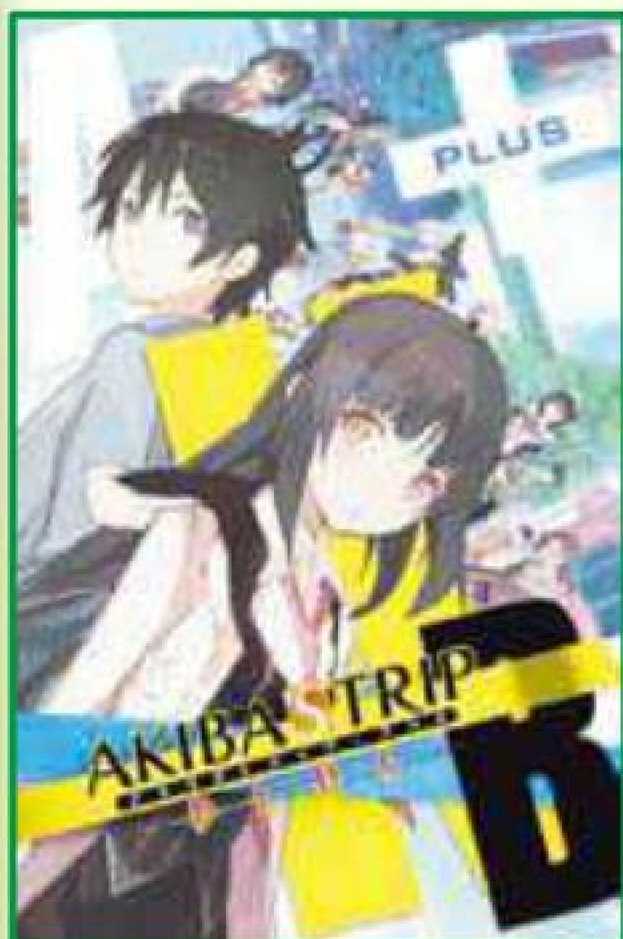


▲战场原黑仪，遭遇“重蟹”失去体重的少女，作品一号女主角。



▲主人公阿良良木历，拥有不死之身的吐槽角色。

踏上进化后的秋叶原之旅！



秋叶原之旅 加强版

AKIBA TRIP PLUS

◆Acquire◆A·AVG◆预定2012年6月21日◆日版

去年5月《秋叶原之旅》登陆了PSP平台，如今，这款作品的加强版即将于6月再度与玩家见面。前作的反馈意见中最多的就是希望作品全语音化，而这次的加强版就如玩家们所愿，所有过场动画都收录了语音，除此之外，在战斗中脱掉对手衣服的时候，对方还会发出“害羞”的声音，游戏中这类声音的数量还不止一种，收集声音也许将成为游戏的新乐趣吧（笑）。

再现秋叶原实景是游戏的一大卖点，在这次的加强版中，秋叶原街道也发生了一些变化，例如车站前的“世嘉秋叶原店”已经完工，而“广播会馆”变成了正在施工的状态。作为另一大卖点的服装也得到了加强，在加强版中，对服装、道具的数量进行了大量增加，分支任务的数量甚至达到了原作的两倍，另外还增加了新难度“狂热模式”，地狱般的难度带来的是更加优质的道具。登场的角色造型经过了大幅改良，原作中不怎么好看的3D建模在加强版中得到了进化，让角色的形象更加接近2D人设图。游戏的操作性、切换地图时读盘时间缩短等细节问题也进行了改良，另外还新增了《IT魔女》相关的迷你游戏，诸多新要素都值得玩家再次尝试。

（文：阿鲁）


文月琉衣（原版）


文月琉衣（加强版）


▲超高的难度挑战玩家的极限。


▲这么可爱的，一定是男孩子。

暴风雨一样的恋爱向你袭来！



风暴恋人 快！

STORM LOVER 快！

◆D3 Publisher◆AVG◆预定2012年6月7日◆日版

“《风暴恋人》系列”为D3 Publisher旗下独具特色的乙女游戏，本作是系列的第三作，等待着玩家的将是全新的环境以及更加甜蜜的恋爱故事。游戏主要讲述女主人公由于父母工作的原因而转学到全新的校园，因此结识了几位帅气的男主人公，并和其中一人发展成恋爱关系的故事。

恋爱并不是游戏的终点，而是游戏的起点这一“《风暴恋人》系列”最大的特色得到保留。在游戏中和某个男主角进入恋爱模式之后会正常发展，如果发展顺利会进入超级甜蜜的“笨蛋情侣”期，能够充分享受成为情侣之后各种幸福得有点犯傻的对话和事件，而如果发展不顺利则可能会进入“倦怠”期，此时和男主角感情出现危机，甚至会有竞争对手出来横刀夺爱，是力挽狂澜还是随波逐流都取决于玩家的选择。本作中背景、CG、人物立绘都经过重新绘制，追加更多事件和约会情节，相信能给喜欢乙女游戏的玩家带来不一样的惊喜。

（文：半夏）


▲追加更多全新的事件。


▲恋人也会进入倦怠期！

Report Of Kingdom Heart

《王国之心》十周年纪念特稿



十年是一个神奇的单位。对于一个游戏系列来说，十年足以让其发展得枝繁叶茂，《王国之心》就是这样一个系列。2002年，《王国之心》的诞生吸引了全世界玩家的眼球，Square与迪士尼共同打造的这款游戏作品在保证游戏素质的同时，剧情并没有如同其他迪士尼游戏作品一般走上低龄化的路线。从初代《王国之心》到最新的《王国之心3D 梦中坠落》，精良的制作以及精彩的故事让无数人成为了“村爹”（玩家对制作人野村哲也的爱称）的真饭。COS活动中也不乏看到《王国之心》的人物，其影响力可见一斑。借《王国之心》诞生十周年的机会，笔者在这里为大家进行“《王国之心》系列”的完整解读，希望对大家了解该系列起到一定的帮助。

文 狮子头
编 纸鸢
美编 澄香

名词解释

1 王国之心



作为系列的历代标题，“王国之心”究竟为何物呢？其实，在不同的作品中，这个名字有着不一样的解释。《王国之心》的初代作品中，制作者将“王国之心”定义为“世界的心之集合体”，认为不同的冒险世界之中都有自己的心，无心的目的是将全部世界的心解放而形成了“王国之心”。而在《王国之心2》以及《王国之心 358/2天》中，王国之心被定义为“人之心的集合体”，是十三机关展开一系列任务的最终目标。正因为如此，能够将“人之心”解放的“键刃”成为了十三机关与索拉战斗的根本理由。《王国之心》中的安塞姆发现世界之心的背后有无限的黑暗之力，为了获取无限的黑暗之力而展开了占领王国之心的作战；而二代游戏中的十三机关，则是将“王国之心将赐予所有无存完整的存在”为信仰，企图通过人工创造的王国之心来获得完整的存在。但是在近期的《王国之心 梦中诞生》与《王国之心3D 梦中坠落》之中，王国之心的真相也展现在了玩家的面前。真正的王国之心是指在神话时代中所提及的“真之光”，是支持世界存在的根源，与王国之心相呼应的道具被称为“X-Blade”（与键刃一样，读作Keyblade）。在神话时代的键刃大战之中，X-Blade的破碎导致了王国之心的消失，而随后诞生的“光之七公主”继承了王国之心的使命，支撑起整个世界。

2 键刃



游戏中所出现的钥匙型武器被称作为键刃（KeyBlade）。键刃在游戏中是一种能够通过人类自身的力量而产生的武具，属性可以分为“光之世界”、“暗之世界”与“人之心”三种。《王国之心3D 梦中坠落》主角索拉、利库二人使用的键刃则可以归为“光之世界”的键刃；X-Blade则可以归类于“人之心”；暗之世界的住民使用的键刃则归类于“暗之世界”。除了战斗之外，键刃还能够封印或开启通往世界之心的大门、将生物身体中的心取出。只要心认同了“键刃的存在”，那么键刃就会出现在使用者的手中，可以说键刃和使用者是存在一定的契约关系的。至于键刃是如何产生的，系列并没有给出一个明确的交待，不过相信玩过《王国之心 梦中诞生》的玩家一定会发现，游戏中出现的X-Blade上面有和索拉使用的键刃形状相同的图案。究竟X-Blade与键刃之间存在怎样的关系，相信后续的作品会解开这个谜题。

3 键刃大师

键刃大师（Keyblade master）这个名词，在《王国之心 梦中诞生》这部作品中初次出现，在《王国之心3D 梦中坠落》中的再次提及则证明了其无可替代的重要性。被称作键刃大师的人，是作为守护光明与黑暗之间平衡关系的光之守护者。通常，一名键刃大师会在人群中挑选有资质的新人进行培养，并传授其使用键刃的具体方法，通过修行以及认证测试的方式来选择新一任的键刃大师。在有多名键刃使进行认证测试的时候，通过他们的导师根据认证测试的表现来选择授予键刃大师的资格。历代最强的键刃大师是叫做泽阿诺特的人，也是整个系列之中的重要角色。在《王国之心3D 梦中坠落》的剧情中，利库顺利通过了认证测试成为了最新一代的键刃大师。

4 X-Blade

与神话时代被称为“真之光”相呼应的就是这里要提及的X-Blade。其中的“X”，在《王国之心3D 梦中坠落》之中被称为“异端之印”，象征着光与暗的交错。传说只要光明与黑暗发生强力的冲突，便可以使X-Blade诞生。在《王国之心3D 梦中坠落》之中，菲恩托斯在剧情的最后成为了召唤X-Blade出现的容器。最终，阿库娅为了救出菲恩托斯而破坏了X-Blade，菲恩托斯的心也因此陷入了沉睡。X-Blade是惟一能够召唤王国之心的“钥匙”，因此也成为了大师泽阿诺特不惜一切所追求的最终目标。顺便一提，“X”这个字符在“《王国之心》系列”中有举足轻重的地位。最新作《王国之心3D 梦中坠落》之中，主角索拉的身上也出现了被称作异端之印的“X”，毫无疑问索拉和X-Blade之间存在着某种联系……



▲《梦中降生》中不完全复活的X-Blade，最后被阿库娅所破坏。

5 无心（Heartless）

“《王国之心》系列”的经典敌人，在多部作品之中都有重要的地位。根据安塞姆报告书之中的描述，无心是在生物心丢失的瞬间所形成的生物，是世界之中黑暗的具象化。无心头上长有一对触角，可以感知“心”所在的位置。抢夺世界之心获得更强的力量是无心的一种本能行为。无心的头目被称为“安塞姆”，其真实身分是大贤者安塞姆大弟子泽阿诺特的无心，最终被索拉消灭。

6 无存（Nobody）

意志十分坚强的人在心被夺取后，其肉体与灵魂进行重组而诞生于夹层世界的存在，也就是这里提到的“无存”了。与无心不同，无存有着明显的等级制度，下文中将提及的 XIII 机关则是由13名高级无

存所组成的无存统治机关。高级别的无存，因为肉体与灵魂得以保留，因此会具有人类时期的感情以及记忆，外形也和其人类形态并无太大的区别。没有记忆的无存——娜米妮和罗克萨斯，是无存之中的特例，下文中会进行具体



7 "XⅢ机关"与"真XⅢ机关"

"XⅢ机关"是由十三名无存所组成的组织，其真身是大贤者安塞姆的弟子——泽阿诺特计划中的重要环节。在《王国之心2》的故事剧情里，无存为了人工创造"王国之心"而入侵了各个世界进行心的抢夺，并利用了键刃的力量将无心消灭。不过最后在索拉一行人的努力下，将XⅢ机关的成员全部打败，破坏了"王国之心"。但是事情并未因此完结，在《王国之心3D 梦中坠落》之中，XⅢ机关以"真XⅢ机关"的身分复活，并且以大师泽阿诺特为首展开了新的活动。原来，泽阿诺特本来的计划是通过将自己的心分给十三个无存的容器，而组成"十三个暗之探求者"。但是这个计划在千钧一发之际被利库和阿克塞尔联手阻止，而泽阿诺特也似乎毫不在意。与XⅢ机关真正的战斗，相信很快便会拉开帷幕了。

XⅢ机关成员表
No.1 虚无的支配者——杰姆那斯（Xemnas）
No.2 魔枪的射手——西格巴尔（Xigbar）
No.3 旋风的六枪——札尔丁（Xaldin）
No.4 冰冻的学士——维克森（Vexen）
No.5 寂静的豪杰——莱克塞伍斯（Lexaeus）
No.6 影之策士——杰克西昂（Zexion）
No.7 月舞之魔人——塞克斯（Saix）
No.8 炎之烈风——阿克塞尔（Axel）
No.9 小夜曲的旋律——德米克斯（Demyx）
No.10 命运的赌徒——鲁克索德（Luxord）
No.11 优雅的凶刃——马尔夏（Marluxia）
No.12 非情的妖姬——拉克西恩（Larxene）
No.13 邂逅之键——罗克萨斯（Roxas）

注：真XⅢ机关在《王国之心3D 梦中坠落》之中仅仅是崭露头角，很多成员的身分尚不明确，这里便不过多赘述。



■以XⅢ机关成员为故事主线的《王国之心 358/2天》以感人的剧情受到了玩家广泛的好评。

8 光之七公主

世界中存在着七个拥有纯粹光之心的少女，这七名少女被称为"光之七公



■凯莉是惟一一名可以使用键刃的光之公主。

主”。她们的心中不存在任何的阴暗面，拥有纯粹的光之力。在王国之心消失之后，七公主拥有的光之力成为了世界的支柱。因此也有“获得光之七公主的心，就能够获得全部世界”的说法。魔女梅尔菲森特对于通过光之七公主的心有着浓厚的兴趣，因此活跃在历代作品之中，但是最后毫无疑问均以失败告终。



光之世界、暗之世界、暗之回廊与夹层世界

“《王国之心》系列”世界观的复杂，一个很重要的原因是系列将故事的舞台分成了题目中提到的四个部分。

所谓光之世界，也就是玩家进行冒险的大部分世界。

暗之世界在《王国之心》之中被描述成“大门另一侧”的世界，是形成无心之后，生物心的去处。在《王国之心 梦中诞生》中，阿库娅最后也迷失在暗之世界。

夹层世界是指介于光之世界和暗之世界之间的世界，例如游戏中多次出现的“轮回镇”、“忘却之城”、初代中最后的决战地“世界的终点”和“不曾存在的世界”。

暗之回廊则是连接光之世界和夹层世界的通路，十三机关的成员召唤出的黑色大门也是暗之回廊的一种。每当一个“光之世界”世界的心被无心吞噬而毁灭之后，原世界的少部分住民就会通过“暗之回廊”来到“夹层世界”。

在《王国之心3D 梦中坠落》的隐藏动画之中出现了被困于暗之世界的阿库娅，相信续作之中如何将她从暗之世界救出将成为一段重点的剧情。



▲暗之世界的海岸出现于多部作品之中。





主要登场角色介绍



索拉 Sora

主角索拉是和好友利库、凯利一同生活在命运岛的普通男孩，突然有一天，黑暗笼罩了小岛，自己也和其他两名好友开始了不同的命运之旅。为了找回自己的朋友，索拉踏上了冒险的旅程。他以键刃使的身分，一次又一次拯救了世界。在《王国之心3D 梦中坠落》最后的剧情中，为了进行修行，索拉再度踏上了新的旅途。

主要登场作品

《王国之心》、《王国之心 记忆之链》、《王国之心2》、《王国之心 编码重制版》、《王国之心3D 梦中坠落》



利库 Riku

索拉的好友之一，与索拉天真的性格相反，冷静认真是利库最大的特点。在命运岛被黑暗笼罩的同时，利库也一度受制于黑暗的力量。在初代故事的最后，利库为了保护世界，选择了与自己的暗之力一同前进的命运。在《王国之心2》的故事之中，利库与索拉合力共同战胜了XⅢ机关的头目杰姆那斯。在经过了重重试炼之后，如今的利库已经通过了键刃大师的认证测试，成为了货真价实的光之守护者。

主要登场作品

《王国之心》、《王国之心 记忆之链》、《王国之心2》、《王国之心 编码重制版》、《王国之心3D 梦中坠落》



凯莉 Kairi

索拉的好友，也是该系列游戏之中的女一号。虽然凯莉看似是生活在命运岛上的一名普通女孩，但真实身分却是最后一名光之公主。在初代故事的结局中，凯莉一个人返回了命运岛等待索拉和利库的归来。在二代的最后，凯莉使用键刃与索拉、利库并肩作战。从《王国之心3D 梦中坠落》的隐藏动画来看，凯莉很可能是大师泽阿诺特所提及的最后一名光之守护者，她在续作中的表现应该是可以期待的。

主要登场作品

《王国之心》、《王国之心2》



罗克萨斯 Roxas

在初代故事中，索拉为了拯救好友凯莉而将自己的心取出，此时在夹层世界中诞生了索拉的无存——罗克萨斯。由于索拉取出心的时间较短，因此罗克萨斯并不拥有索拉完整的记忆，仅仅是一些记忆的碎片。抱着各种疑惑，罗克萨斯成为了十三机关之中的一员并结识了好友阿克塞尔和

紫苑，但是最后发现这一切全部是XIII机关头目杰姆那斯的圈套。最后罗克萨斯脱离了十三机关，并且和索拉重新融合，以自己消失的代价换来了索拉的觉醒。

主要登场作品

《王国之心 358/2天》、《王国之心2》

娜米妮 Namine

在命运岛被黑暗吞没之前，凯莉将自己的心存入了索拉的体内，此时在夹层世界中产生的凯莉的无存，就是娜米妮了。与其他无存不同，因为凯莉是光之七公主的一员，内心不存在黑暗的部分，因此没有相应的无心诞生，身为无存的娜米妮的存在也相当不稳定。娜米妮拥有扭曲索拉记忆的能力，因此迪兹称她为“记忆之魔女”。在《王国之心 记忆之链》的剧情之中，受到娜米妮的影响，索拉一度失去了过去的记忆。娜米妮最后帮助索拉进入了记忆恢复装置，并且和大贤者安塞姆一起恢复了索拉的记忆。在后续的故事之中，娜米妮也多次出现，帮助索拉解开了一个又一个关于记忆的谜团。

主要登场作品

《王国之心 记忆之链》、《王国之心2》、《王国之心 编码重制版》

紫苑 Xion

紫苑是XIII机关之中的第十四名成员，和罗克萨斯相同，都是拥有使用键刃能力的键刃使。而随着故事的发展，紫苑的真相也渐渐明朗了起来。原来紫苑本身是以索拉记忆为素材而创造出的人造“无存”，是索拉记忆的容器，最终她将吸收全部索拉的记忆并且取代索拉。为了完结自己悲哀的命运，紫苑最终对好友罗克萨斯拔刀相向，并且输给了他，回归到了索拉的记忆之中。

主要登场作品

《王国之心 358/2天》

阿克塞尔 Axel



XIII机关的No.08，也是罗克萨斯重要的好友之一。阿克塞尔直率的性格和重情义的形象想必都给玩家留下了深刻的印象，为了罗克萨斯可以说是两肋插刀在所不辞。为了救罗克萨斯，冒着消灭的危险前往数据之中的黄昏镇，甚至不惜与XIII机关其他的成员为敌。为了保护与罗克萨斯合为一体的索拉，阿克塞尔更是多次出手相助。其无存在二代的夹层世界之中，为了保护索拉顺利逃脱而消灭。在《王国之心3D 梦中坠落》之中，阿克塞尔以利亚的人类身分，与四名XIII机关成员复活于光之世界的光辉庭园，并继续协助索拉一行人的行动。

主要登场作品

《王国之心 记忆之链》、《王国之心2》、《王国之心 358/2天》、《王国之心3D 梦中坠落》

贤者安塞姆/迪兹 Diz



贤者安塞姆是进行关于“心之暗”研究的学者，为了预防光辉庭园被黑暗所吞噬，安塞姆与泽阿诺特等六名弟子一直进行着关于探索心深处黑暗的研究。但是没有经过思索的他，轻易便允许了六名弟子关于加快试验进度的计划，并隐瞒安塞姆在地下建设了大型的研究设施。安塞姆意识到事情的严重性时，六名弟子堕入黑暗的事实已经无法挽回了。他封锁了地下设施并且废除了弟子们全部的研究成果。在好友米奇国王的劝告下，安塞姆重新调查了地下的设施，并发现了大弟子泽阿诺特冒名撰写的“安塞姆报告书”。

看到弟子们纷纷堕入了黑暗，安塞姆怀着悲恨交加的心情来到了光与暗的交点——夹层世界。这是一个物质会被分解成虚无的世界，安塞姆也因此放弃了光明选择了黑暗，Darkness in Zero——缩写成Diz，便成为安塞姆的新名字。就这样，通过不断的写作和思考来维持自己意识的安塞姆，开始了对六名弟子的复仇计划。在夹层世界之中，安塞姆找到了通往光之世界的“暗之回廊”，但是长期游走于暗之回廊会加速心被侵蚀的速度，十分危险。因此他最终决定在夹层世界之中的“黄昏镇”继续进行自己的研究。为了探明十三机关的目的，安塞姆曾经潜入了忘却之城并邂逅了索拉等人。随后为了帮助索拉恢复记忆，不仅和娜米妮一起管理着记忆恢复装置，还通过利库找到了罗克萨斯，最终完成了索拉的记忆恢复工作。在《王国之心2》中，故事的最后，安塞姆为了帮助索拉等人破坏王国之心而消失在了爆炸之中。

主要登场作品

《王国之心 记忆之链》、《王国之心2》

米奇（国王）、唐纳德与高飞



米奇、唐纳德和高飞三人居住在迪士尼城堡，为了应对突然发生的异变，米奇作为键刃使踏上了探明真相的旅途。唐纳德和高飞为了寻找米奇国王所说的“持有钥匙型武器的人”而邂逅了索拉，并且一同进行冒险。唐纳德和高飞二人是王国之心系列之中的经典同伴，米奇则担任着剧情之中救场的重任。《王国之心2》中，玩家被打败后可以使用米奇进行战斗并且帮助索拉复活，这也是惟一一代可以使用米奇进行战斗的作品。

主要登场作品

《王国之心》、《王国之心2》、《王国之心 记忆之链》、《王国之心 编码重制版》

泰拉 Terra



曾经在起始之地进行修行的键刃使，在大师泽阿诺特的蛊惑下逐渐开始使用黑暗的力量。在最后的决战之中，泰拉为了解救自己的好友阿库娅和菲恩托斯，选择了和泽阿诺特进行最终决战。最终，他的身体被泽阿诺特抢走，而泽阿诺特也因此失去了记忆，与贤者安塞姆一起进行关于心的研究。

主要登场作品

《王国之心 梦中诞生》

阿库娅 Aqua

与泰拉和菲恩托斯一起进行修行的键刃使之一，是三人之中惟一拥有键刃大师资格的人。在旅途的过程中，她发现了泰拉和菲恩托斯的异状但是没有有效地制止。最后的决战之中，她冒着生命危险救回了菲恩托斯的身体，并在光辉庭园与占有泰拉身体的泽阿诺特相遇。苦战之后阿库娅为了拯救泰拉而陷入了黑

暗的深渊，并因此徘徊于暗之世界。

主要登场作品

《王国之心 梦中诞生》

菲恩托斯 Ventus

与罗克萨斯过于相似的长相让菲恩托斯登场的时候就受到了大家的关注。菲恩托斯是泽阿诺特的第一号试验品，他通过将菲恩托斯内心的光与暗相分离制造出了完全黑暗的存在——瓦尼塔斯。而菲恩托斯内心的空缺也不知道因为何种原因被填补完整。泽阿诺特的最终目的是想通过菲恩托斯与瓦尼塔斯的冲突，再现传说中的键刃——X-Blade。最后菲恩托斯在自己的内心世界之中与瓦尼塔斯展开了最终决战并且破坏了X-Blade，他的内心也因此陷入了沉睡。

主要登场作品

《王国之心 梦中诞生》

泽阿诺特 Xehanort



泽阿诺特这个名字虽然最早在初代故事的《安塞姆报告书》中便有所提及，但是其真正的登场还是在2010年发布的作品《王国之心 梦中诞生》之中。之后泽阿诺特通过附身、无存和无心的形态在不同的世界之中续存了下来并且继续着自己的计划。在最新的《王国之心3D 梦中坠落》之中，泽阿诺特的计划终于浮出水面。他真正的目的，是通过七名“光之守护者”与十三名“暗之探求者”互相冲突，再现远古时期的键刃战争，从而复活X-Blade。计划在《王国之心 梦中诞生》之中虽然有所实施，但是冲突的规模并不足以完全复活X-Blade。而本作之中，真XIII机关的结成与索拉身上浮现出的异端之印——“X”，也无疑告诉大家泽阿诺特的计划已经到了最后阶段，让我们一起期待续作的来临吧！

主要登场作品

《王国之心 梦中诞生》、《王国之心3D 梦中坠落》

系列作品回顾

友情提示：以下内容可能涉及对游戏剧情的剧透。

十年来，《王国之心》共计推出了七部作品，也构建了一套成熟而庞大的世界观。近期推出的《王国之心3D 梦中坠落》，解开了之前故事中出现的大部分谜团，对于刚刚上手的新玩家来说，没有玩过前作总会出现“咦，这人是谁，貌似和我们很熟”等疑惑。下文之中，笔者将根据官方年表的顺序回顾一下历代《王国之心》的剧情，将整个系列的精髓完整展现给大家。



Report Of Birth By Sleep

游戏作品：《王国之心 梦中诞生》
游戏平台：PSP
游戏发售日：2010年1月9日



剧情回顾

“这个世界是多么地狭窄……”

少年从命运岛望向一望无际的大海……

数年后，键刃大师泽阿诺特带着因为失去了心而陷入昏迷的弟子菲恩托斯来到了命运岛。再次面向大海，他已经不知道自那之后过去了多长时间，些许的感叹让这位老人本想放下菲恩托斯一走了之。昏睡之中，菲恩托斯听到了内心中另一个人的声音。未知的光填满了他空虚的内心，菲恩托斯将手举起，召唤出的键刃指向苍穹，直到那道光芒亮起……老人嘴角的微笑，也带着一些得意。

数年后，泰拉、阿库娅和菲恩托斯在被称作“起始之地”的世界接受键刃大师的修行，其中泰拉和阿库娅被选中进行键刃大师的认证测试。测试过程中，他们的导师艾拉库斯发现泰拉心中存在着些许的暗之力，需要进行更多的修行。这次键刃大师测试阿库娅顺利通过，泰拉虽然心有不甘，但是操作黑暗力量的潜质却被大师泽阿诺特看重。另一方面，泽阿诺特的弟子——被称作瓦尼塔斯的神秘少年也同菲恩托斯进行了接触。此时，被称作“无知”的魔物出现在了各个世界，为了讨伐魔物并寻找失踪的泽阿诺特，泰拉踏上了自己的旅途；菲恩托斯看到泰拉的状态有些诡异，也紧随其后追了上去。阿库娅看到飞奔出去的二人，正准备冲出时，导师艾拉库斯叫住了她，并赋予了她监视泰拉的同时带回菲恩托斯的任务。就这样，三人怀着不同的目的，踏上了各自的旅途。



在旅途之中，泰拉逐渐被泽阿诺特的光暗均衡说所蛊惑，而菲恩托斯也在冒险的过程中多次和假面少年瓦尼塔斯交手。当他们再会于光辉庭园的时候，三个人各持己见最终分道扬镳。随后，三人分别来到了命运岛并邂逅了两名不可思议的少年——索拉和利库，阿库娅和泰拉在两名少年的身上感觉到了光之力，毫无疑问这两名少年拥有成为键刃使的潜质，泰拉更是与少年利库进行了键刃继承的仪式。而菲恩托斯在命运岛，则遇到了瓦尼塔斯，他也知道了关于自己身上隐藏的秘密。

原来，早在多年前的修行中，泽阿诺特一直将他视为试验品，强行将菲恩托斯内心之中的光与暗相分离，分离出的黑暗面则形成了瓦尼塔斯。但是瓦尼塔斯形成不久，泽阿诺特便意识到他的暗之力太强，放任不管的话最终将会把菲恩托斯吞噬，这对自己的计划是很不利的。因此他将菲恩托斯带到了命运岛，也是泽阿诺特旅行的起点。但是令他意想不到的是，本来光之力所剩无几的菲恩托斯再次唤出了键刃，泽阿诺特也因此坚信菲恩托斯的光之力会在一段时间内复原。随后他将菲恩托斯托付给自己曾经的同门师兄的艾拉库斯，和泰拉、阿库娅一同进行修行。如今时机已经成熟，泽阿诺特将通过瓦尼塔斯和菲恩托斯战斗重新唤醒传说中的键

刃——X-Blade，并开启通向王国之心的大门，再现神话时代的繁荣。而菲恩托斯和瓦尼塔斯将成为X-Blade的媒介，存在将会彻底的消失。

想尽办法逃回起始之地的菲恩托斯，看到的却是对他拔刃相向的导师艾拉库斯。艾拉库斯知道菲恩托斯将成为X-Blade的媒介，认为这种隐患就该早日斩草除根。千钧一发之际泰拉挡下了导师的键刃，保护菲恩托斯逃离了起始之地。而他自己，也使用黑暗之力手刃了自己的导师……泰拉来不及悲伤，泽阿诺特便突然出现，将起始之地瞬间毁灭于夹层世界之中。怀着悲伤、痛苦、怨恨等心情，泰拉、菲恩托斯和阿库娅前往了他们的决战之地——键刃墓场。

来到键刃墓场，泰拉为自己冲动的行为后悔不已，并发誓要将暗之力用于保护阿库娅和菲恩托斯两位亲友上；菲恩托斯不再诅咒自己的身世，并且选择用自己的手了结X-Blade。看着意志坚定的二人，阿库娅不在多说什么，只是在心中暗暗下定决心：我要保护他们……但是在泽阿诺特的猛攻之下，泰拉不但败阵下来，而且身体也被他夺走了。最后仅剩盔甲的他虽然战胜了泽阿诺特，自己也在王国之心的照耀下停止了行动；菲恩托斯最终成功破坏了诞生还不完全的X-Blade，也因此，他的心也陷入了沉睡。X-Blade爆炸的瞬间，阿库娅拼尽全力带着菲恩托斯的身体逃出了这个世界。最后在导师的指引下，阿库娅带着菲恩托斯回到了启程之地，并遵循导师的遗愿，用键刃的力量重建了这个地方。忘却之城，是它的新名字。

将菲恩托斯安置在忘却之城后，阿库娅在光辉庭园感受到了泰拉的气息。当她来到这里，看到的泰拉已经是被泽阿诺特的黑暗完全吞没的另一个人……失去了记忆的泽阿诺特，凭借暗之力的本能向阿库娅发起猛攻……最终，阿库娅用自己最后的力量将泰拉拖出了黑暗的深渊返回了光之世界，而她自己则开始了暗之世界的徘徊之旅。泽阿诺特被贤者安塞姆发现，并收为自己的弟子。



追加NOTE：键刃战争的始末

键刃战争是发生在距离《王国之心》故事开始很久以前，被称作神话时期的一次键刃使之间的战争。当时的光之世界和王国之心的光之世界并不相同，世界在王国之心的光芒下连接在一起，近乎所有的人都拥有使用键刃的资格。后来，不同的人以不同的目的，或是信仰、或是利益、或是对于光与暗的渴求，导致战争爆发了。在这次键刃大战中，不仅死伤无数，与王国之心相呼应的心之键——X-Blade也支离破碎，分了七个光之碎片和十三个暗之碎片散落在世界各地，王国之心也消失在了黑暗之中。曾经繁华的光之世界也因为这次键刃战争而变得支离破碎。

Report Of The Heartless

游戏作品：《王国之心》
游戏平台：PS2
游戏发售日：2002年3月28日



剧情回顾

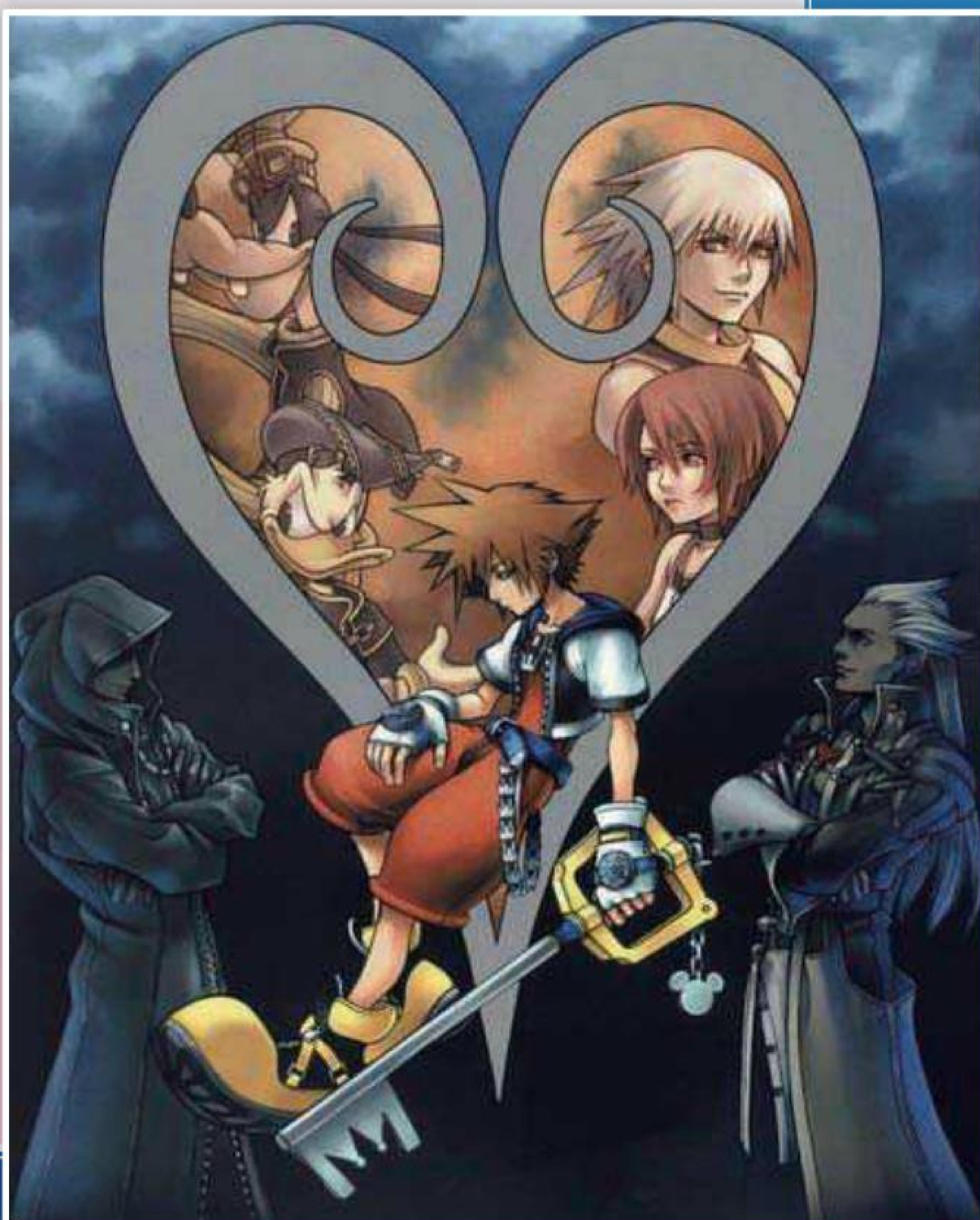


索拉、利库和凯莉，三个孩子生活在和平的小岛——“命运岛”，平静而充满了乐趣。即便如此，利库仍然对海那边的世界有着无限的向往，三人决定制作木筏走出这个小岛。但是就在木筏完工的那一天，一切都改变了。突如其来的暗云吞噬了整个小岛，利库被暗云包围，消失在了黑暗之中；凯莉也在暴风之中失去了踪影，而谜一样的武器——键刃出现在了索拉的手中。消灭了岛上的怪物之后，索拉被告知其他的世界也同样收到了黑暗的侵蚀。为了守护世界，也为了找回失散的好友，他踏上了寻找好友的冒险之旅。

在轮回镇，索拉邂逅了唐纳德和高飞。原来他们看到米奇国王留下一封书信便不辞而别，索拉也正是书信中所提及的“键刃持有者”，就这样，三人一组的小队，为了寻找对于他们而言最重要的人，一起踏上了旅途。在不同的世界之中，索拉遇到的利库，但是他变了，此时的利库是抢夺他人内心的始作俑者，率领魔物无心向索拉进攻的利库如此无情，让索拉大受打击。其实，利库的改变是在魔女梅尔菲森特蛊惑之下陷入了暗之力的深渊。她想利用利库键刃力量获得光之七公主的心，传言获得这七颗纯粹的心的人，便可以获得所有的世界，梅尔菲森特对其深信不疑。

在虚空城堡，利库最终败在索拉的键刃之下，同时自称“暗之探求者”的安塞姆出现，并且控制了利库的身体。安塞姆说出了他真正的目的——通过解放世界之心，最终打开世界中心的大门并且获得王国之心的无尽力量。按照安塞姆所说，王国之心的力量是各个世界之心的集合体，也是拥有究极暗之力的存在。安塞姆带着利库扬长而去，而索拉也发现了在虚空城陷入沉睡的凯莉。原来，凯莉也是光之七公主的一员，之前她的心无法通过键刃取出则是因为凯莉早将她的心寄托在了索拉的体内。为了将凯莉恢复正常，索拉抱着变成无心的危险将凯莉的心再次移入她的身体之中。苏醒的凯莉看到变成无心的索拉，痛苦的同时奇迹发生了，凯莉心中的光将索拉恢复原样。复活的索拉向凯莉许下约定，今后一定要保护好她。而凯莉也将手制的护身符送给了索拉。

追随安塞姆来到世界尽头，索拉看到



的是黑暗的世界，这里是世界的中心，也是被黑暗淹没的中心。最终决战之后，失败的安塞姆依然对大门另一侧的王国之心充满渴求，可是他错了，王国之心拥有的不只是无限的暗之力，更具有压倒性的光之力。在王国之心的光芒下，安塞姆消失了，被黑暗控制的利库也恢复了正常。为了防止大门内侧的暗之力再次威胁这个世界，索拉、利库决定合力将大门关闭。时间紧迫，利库和米奇国王选择了留在黑暗世界，从内侧将大门进行了封闭；而凯莉也在世界的崩塌之中再次和索拉走散，就这样，三个人再次分道扬镳。此后，索拉为了寻找迷失在暗之世界的利库和米奇，再次踏上了旅程。

追加NOTE：魔女与比特

迪士尼角色之中，除了米奇、唐纳德与高飞表现得十分抢眼以外，暗之势力的魔女梅尔菲森特和皮特，在游戏初期率领无心向主角袭来的表现想必让不少的玩家都印象深刻吧。在后续推出的作品当中，这两位角色的表现着实不少，却也依然没有摆脱小BOSS的地位。最新的《王国之心3D 梦中坠落》中，他们依然出来龙套了一把，也可以算是系列中必不可少的重要角色了。

Report Of Lost Memory

游戏作品：《王国之心 记忆之链》
游戏平台：GBA
游戏发售日：2004年11月11日



索拉篇剧情回顾

打败了安塞姆的索拉，与唐纳德、高飞再次踏上了冒险的旅程。某天深夜，索拉遇到了一个穿着黑色外套的神秘人物，并在他的指引下来到了被称作为忘却之城的城堡。在城堡内，索拉遇到了那个穿着黑色外套的神秘人，并从他手中获得了一张卡片。黑衣人告诉索拉等人，在这里他们会得到一些“重要的东西”，而相对地，也会失去“某种物质”。没有进行过多的解释，黑衣人便消失了，为了探求事实的真相，索拉开始了在城堡之中的探索。



穿着黑色外套的人物，被称为“XⅢ机关”。在忘却之城，以No.11——马尔夏为首的一部分XⅢ成员似乎在进行着某项计划，而计划的关键是被称作为“娜米妮”的少女。这

名少女拥有能够改写索拉以及索拉身边人物记忆的能力。马尔夏希望通过娜米妮的能力，让索拉称为自己的傀儡，从而获得键刃强大的力量。随着索拉在城内冒险的进行，他发现自己脑中关于凯莉的记忆正在逐渐被一名叫做娜米妮的少女所取代，其他的记忆也逐渐开始模糊。在迷惘之际，出现在索拉面前的人物更是让他大吃一惊——被黑暗所笼罩的利库再度向索拉发起了凌厉的攻势。以保护娜米妮为由，利库与索拉展开了激烈的对决，但是战斗之后利库却消失在了黑暗之中。

随后的战斗中，索拉发现面前与自己战斗的利库并不是昔日的好友，而是XⅢ机关为了进行试验而以利库的资料创造的人形而已。在最后的决战之中，人形利库站在了索拉的身边。二人虽然一同战胜了事件的罪魁祸首马尔夏，但是人形利库也在战斗之后不见了踪影。来到了忘却之城最深处，索拉见到了修改他记忆的娜米妮，娜米妮也将事情的真相告诉了他。原来，娜米妮是在凯莉的心离开她身体的瞬间所诞生的无存，因此拥有影响索拉等人记忆的能力。最后，为了修复破碎的记忆碎片，索拉选择了忘掉在忘却之城发生的一切并且在记忆修复装置之中开始了长眠。

利库篇剧情回顾



在关闭了王国之心的大门后，在光与暗之间的夹层世界徘徊的利库，突然听到了一个声音，并且将他诱导至忘却之城。这个声音的真实身分，是附在利库身体内的安塞姆。虽然再次将其打倒，但是利库心中的黑暗并没有得到有效的抑制。他心中的黑暗也让XⅢ机关产生了兴趣，在与机关成员莱克塞伍斯的对决之中，被逼至困境的利库使用了暗之力，也因此再度陷入了黑暗的深渊。此时米奇的声音让利库振作了起来，摆脱了黑暗的控制。与米奇国王的思念一起，重新振作的利库为了能够控制自己心中的黑暗，选择了继续在忘却之城继续自己的旅途。

为了防止利库的身体成为安塞姆的傀儡，米奇国王终于出现在了利库的身边。帮助米奇国王来到这个世界，是被称作迪兹的神秘男子。迪兹告诉利库，如果想要知道更多的事情，就要继续前进到忘却之城的最深处寻找一名叫做娜米妮的女孩。来到了记忆之中黄昏镇，利库见到了被XⅢ机关复制的那个自己。激战之后人形的利库彻底消失了，来到忘却之城顶端的利库见到了那名被称作为娜米妮的女孩。娜米妮告诉利库，可以通过记忆之键的力量将他心中黑暗的安塞姆封印住，而利库依然坚信，只要通过自己的努力，一定可以击败自己心中的黑暗——安塞姆。就这样，最后的决战开始了。

战胜了内心中黑暗的安塞姆，利库和米奇国王决定为了守护沉睡之中的索拉而再次踏上了旅程。在离开忘却之城，与娜米妮告别的利库也暗自下定决心，选择一条均衡于光明与黑暗的道路，并贯彻到底。

追加NOTE：关于忘却之城

忘却之城是因为娜米妮的介入才存在干扰记忆的功能。《王国之心 梦中诞生》中讲述了王国之心的由来，那么我们不难想到在索拉与利库进入忘却之城的时候，菲恩托斯依然在城内处于沉睡状态。结合剧情中的台词“在这个城里，有对你重要之物”来看，是否菲恩托斯就是对于索拉的“重要之物”？从忘却之城在“《王国之心》系列”登场的频率来看，它将成为后续故事发展的重要舞台。

Report Of Xeon

游戏作品：《王国之心 358/2天》
游戏平台：NDS
游戏发售日：2009年5月30日



剧情回顾

XIII 机关，存在于不存在的人，无存。加入 XIII 机关的初期，罗克萨斯对自己的存在似乎已经和完成任务的工具划成了等号。键刃使的身分使得他在同伴的眼中显得十分重要的，因为只有键刃能够将无心的心解放，从而为 XIII 机关创造的“王国之心”奠定基石。直到她到来的那一天之前，罗克萨斯依然这么坚信着。No.14，叫做紫苑的机关新成员，让罗克萨斯感到了一种久违的亲切。在后来的日子里。罗克萨斯和紫苑组队，完成了很多任务。在任务过程之中，罗克萨斯发现紫苑和自己一样，可以随意使用键刃的力量。好友阿克塞尔的亲切和与自己相似的紫苑，都让罗克萨斯在 XIII 机关之中感到安心。

在阿克塞尔前往忘却之城进行任务后，罗克萨斯与紫苑组合的任务便多了起来。听说了忘却之城之中，多数机关成员被消灭的消息，罗克萨斯不由得开始担心起阿克塞尔的安危。数日后，阿克塞尔平安归来，这让为他担心的罗克萨斯松了一口气。随后。阿克塞尔、罗克萨斯和紫苑在黄昏镇的钟楼上定下了“一起吃棒冰”的约定，但是这时三人谁都没有想过，他们命运的齿轮已经开始转动了。随后在一次伪机关成员的讨伐任务之中，紫苑被这名伪机关成员所打败。原来这名伪机关成员正是发誓要保护沉睡中索拉的利库。在索拉进入休眠装置沉睡之后，很快娜米妮就发现索拉的记忆碎片开始不明原因地向外部扩散，为了查明原因，利库便开始了自己的行动。



罗克萨斯之所以能够使用键刃，正是因为自己是索拉无存的缘故。在任务中不时出现的记忆混乱，正是索拉的记忆碎片外流的证据；而紫苑则是机关为了吸收索拉记忆而制造出的一个人偶，与罗克萨斯接触得越频繁。越会加快索拉记忆的流失速度，并且影响罗克萨斯自身的存在。在忘却之城得知真相的紫苑从机关逃走，不知情的罗克萨斯希望能够说服她回来，却没有想到紫苑会将键刃的矛头指向自己。此时阿克塞尔的出现打破了这个局面，紫苑也得以成功逃脱。很快，罗克萨斯知道了紫苑存在的真相，并对自己的存在重新产生了疑问。对于阿克塞尔和机关的不信任，罗克萨斯决定用自己的方式来寻求真正的答案。

另一方面，紫苑在黄昏镇见到了进行索拉记忆恢复工作的娜米妮。此时的紫苑已经做好了为了索拉记忆恢复而与索拉进行再融合的觉悟，没有想到的是，阿克塞尔紧随其后追了上来……

“无论你们逃走多少次，我都会一次再一次把你们带回去！”

阿克塞尔语气中的愤怒喷涌而出，他知道，如果放任不管，紫苑和罗克萨斯最终都会离他而去。与紫苑的这次战斗，阿克塞尔拼尽了全力，最后带着她回到了 XIII 机关。数日后，不知该去何处的罗克萨斯孤



独地坐在黄昏镇的钟楼之上，没有想到的是，紫苑此时出现在了他的身边。带着机关帽子的她没有多说话，只是默默地递给了罗克萨斯一根棒冰，形同路人的感觉让罗克萨斯不知所措。随后，紫苑摘下了帽子，罗克萨斯看到的却是一张从未见过的少年的脸。完全被索拉记忆填满的紫苑，外貌已经彻底变成了索拉的样子，并且向罗克萨斯发动了最后的攻势。

战斗之后，罗克萨斯突然忘记了眼前这名身着黑衣的少女是谁，看着化成光的少女，听着她最后的愿望，罗克萨斯心中充满了痛苦。

“不要啊，紫苑，让我们三人在一起吃棒冰吧。”

这是罗克萨斯对紫苑所说的最后的话语，记忆的觉醒让愤怒的罗克萨斯冲到了十三机关的总部，并与阻挡在他面前的利库进行了对决。利库在对决之中听到了紫苑最后的愿望，用黑暗的力量阻止了罗克萨斯，将他带到了迪兹的身边。因为利库坚信，只有这样，才能让索拉从无尽的睡眠中真正苏醒。

当罗克萨斯醒来时，发现自己身处黄昏镇的一间普通的民房之中，之前发生的事情仿佛如同梦境一般。他所记得的，只是还剩下七天的暑假，这也是他短暂人生中最后的七天。

追加NOTE：XⅢ机关的目的

在《王国之心2》和《王国之心358/2天》之中，对于XⅢ机关的概念解读始终是在“获得心从而成为完整的存在”，多数机关成员对此也深信不疑。《王国之心3D 梦中坠落》中，机关真实的目的才浮出水面——制造泽阿诺特的分身，创造出完全的暗之势力，从而为最终的决战进行准备。但是泽阿诺特口中的决战究竟是何物，那就还需要后续的作品进行考证了。

Report Of XIII

游戏作品：《王国之心2》

游戏平台：PS2

游戏发售日：2005年12月22日



剧情回顾

在黄昏镇居住着一名叫做罗克萨斯的少年，和小镇中的其他的孩子一样，暑假和伙伴们一起玩是主要的活动。只是每天晚上的梦境，他总会梦见索拉、利库和凯莉三人的冒险故事，而突然出现在小镇上的黑衣人、自称XⅢ机关的青年阿克塞尔和白衣女子娜米妮都将他平静的生活彻底打破。后来他得知，原来自己的真实身分是原XⅢ机关成员，为了帮助索拉进行记忆的恢复而被强制带到这个由电子数据构成的



城镇之中。在暑假的最后一天，终于罗克萨斯从虚假的记忆之中解放了出来，和索拉融为一体，完成了他记忆的修复。索拉也结束了一年沉睡，重新与唐纳德、高飞踏上了冒险的旅程。

在不可思议之塔中，索拉得知了世界不仅依然受到“无心”的威胁，而且名为“无存”的黑暗力量正在对光之世界展开侵略。但是在各地战斗的索拉发现，虽然有无存出没，但是无心的数量依然是压倒性的。来到虚空城后，索拉见到了无存的统治者——被称作 XⅢ 机关的黑衣人组织。XⅢ 机关的全部成员均是由实力强大的无存组成，因此身为无存的他们依然保持了人类时期的模样，战斗能力也不是一般的无存可以相比拟的。另一方面，阿克塞尔与在命运岛的凯莉进行了接触，并诱导她进入了夹层世界的黄昏镇。来到黄昏镇的索拉一行人，从三名少年口中得知了凯莉被十三机关囚禁的事实，决心展开救出凯莉的行动。

为了寻找前往 XⅢ 机关根据地的线索，索拉一行人再次来到了虚空城。他们在虚空城中发现了贤者安塞姆曾经使用过的电脑，进入电脑世界并完成数据的修复后，虚空城恢复成为了光辉庭园的模样。米奇的解释中，索拉一行人得知了事情的真相。光辉庭园曾经是贤者安塞姆和他的弟子进行心之研究的地方，而在之前冒险中他们战胜的安塞姆，是大贤者安塞姆的弟子泽阿诺特的无心冒充的。泽阿诺特在研究心的试验中发生了事故，整个光辉庭园被黑暗的力量吞噬，因此变成了虚空城的样子。索拉一行人还没来得及庆祝光辉庭园的复原，大批的无心便对他们展开了进攻。在众多的敌人之中，XⅢ 机关的首脑，虚无的支配者——杰姆那斯出现在了索拉他们的面前。杰姆那斯正是大贤者安塞姆的弟子泽阿诺特的无存形态。

得到了 XⅢ 机关线索的索拉一行人再次回到了黄昏镇，在三名少年的帮助下，索拉来到了那个罗克萨斯曾经度过最后暑假的地方——数据黄昏镇，并且发现了前往 XⅢ 机关根据地的大门。进入大门后他们发现一切都是圈套，无尽的无存向他们袭来。正在索拉绝望的时候，阿克塞尔挺身而出，用舍身攻击为索拉杀出了一条血路。阿克塞尔的牺牲，仅仅是希望最后帮助一下自己的亲友罗克萨斯——也就是现在的索拉。终于，索拉到达了 XⅢ 机关的根据地“不曾存在的世界”。突破 XⅢ 机关成员的重重阻拦，索拉终于与失散的好友凯莉、利库相会了，因为黑暗力量而变成安塞姆外形的利库也恢复了原状。

在他们冒险的过程中遇到了迪兹，也就是真正的贤者安塞姆。贤者安塞姆曾经为了向背叛他的弟子复仇，妄图通过索拉等人的力量消灭十三机关。为此他用残忍的手段对待身为无存的罗克萨斯和娜米妮。对罗克萨斯的消灭，让安塞姆意识到了自己心中的黑暗，从仇恨中走了出来。为了赎罪，安塞姆用自己开发的装置破坏了 XⅢ 机关人造出的王国之心，自己也卷入爆炸之中失去了踪影。到达 XⅢ 机关城堡顶层的索拉也与机关头目杰姆那斯展开了一对一的对决，并且成功将将其击败。在大家认为一切都结束了的时候，杰姆那斯用自己最后的力量将索拉和利库卷入了虚无的封闭空间，开始了最终的决战。

最终，索拉和利库彻底战胜了杰姆那斯，但是回到光之世界的大门也被彻底封死。徘徊在暗之世界的二人不知所措的时候，一个瓶子漂流了过来，瓶子里的信件正是曾经的凯莉给不知去向的



索拉与利库写的一封书信。她信中寄托的思念将三人的心连接在了一起，通向光之世界的大门再次敞开于二人的面前……

追加NOTE：安塞姆、杰姆那斯与泽阿诺特

二代的剧情已经将三人的关系解释得十分清晰了。泽阿诺特在实验之中，用某种力量将自己的心和身体灵魂相分开，无心的部分形成了安塞姆、无存的部分诞生了杰姆那斯。但是这一切，并不只是单纯的事故，而是泽阿诺特刻意进行的周密计划。安塞姆负责在光之世界中寻找光之守护者的同时，找到合适自己存在的容器，泽阿诺特则在夹缝的世界进行关于无存的实验，为“十三个暗之探求者”进行准备。二者被索拉打败也在泽阿诺特的计划之内，无存和无心的消灭会让心、灵魂和肉体再次结合，恢复人类的姿态。《王国之心3D 梦中坠落》之中，大师泽阿诺特靠着这种特殊的条件进行了复活，并站在了利库的面前。

Report Of Re：code

游戏作品：《王国之心 编码重制版》
游戏平台：NDS
游戏发售日：2010年10月7日



剧情回顾

迪士尼城堡之中，一直负责进行旅行记录的杰米尼发现了一个奇怪的现象——在自己旅行记录的最后，本来空白的页面突然出现了信息。“当返回并结束一切时，他们的痛苦也会得到治愈”，一条不明所以的信息让米奇国王和身边的人都费解不已。毫无疑问，这个世界又发生了人们所不知道的异变。为了对这条信息进行解读，米奇国王决定通过数据的方式再现杰米尼的冒险记录。数据后发现，记录之中的世界不同程度地受到了BUG的侵蚀，BUG以无心的形式潜入了电子世界的各个角落并且对数据进行破坏，为了挽救这个事态，米奇国王拜托数据的索拉清除BUG，数据世界的冒险也由此拉开帷幕。



在数据世界轮回镇的索拉遇到了疑似XIII机关的黑衣人，但是对方似乎没有交战的意思。黑衣人向索拉介绍了数据世界的实际情况，只有索拉通过键刃封锁相应世界之中的键穴，才能够有效修复被破损的世界。另一方面，迪士尼城堡之中，米奇国王发现杰米尼笔记中又出现了新的信息，而本应完全消灭的无心再次出现在城堡之中。此时他们才发现，原来自己已经被困于城堡之中无法外出了。追随着黑衣人不断前进的索拉，最后居然回到了米奇国王所在的房间，而黑衣人也在此表明了真实的身分——原来，黑衣人正是以数据形式出现的利库。这个“利库”是作为保

护数据记忆的备份文件，而以利库的姿态进行活动的数据集合体，自称为“数据利库”。为了解开一切的谜团，数据利库将米奇国王的房间整体进行了数据化。

此时，连接数据世界和现实世界的道路不知道被什么人占领了，为了寻找返回现实世界的方法，索拉和米奇国王一行人再次踏上了修复数据世界的旅途。占领通向现实世界道路的不是别人，正是在旅途中屡次与我们作对的梅尔菲森特和比特。梅尔菲森特企图通过将数据世界中的黑暗输送到现实世界之中，再次进行自己的世界征服计划。虽然索拉想要阻止她的阴谋，不料键刃被梅尔菲森特破坏，数据利库也因为被植入了BUG而成为了黑暗的仆人。

在绝望的关头，米奇国王、唐纳德和高飞赶到，并且通过四个人心中羁绊的力量将键刃复活，与被BUG侵蚀的利库展开了激战。最后索拉不惜冒着生命的危险，进入了利库身体内部打败了魔女梅尔菲森特。侵蚀数据世界的真正黑幕也出现在了索拉面前，正是曾经索拉变成无心的数据，借着数据世界的诞生而增强的力量。将索拉无心的数据消除后，杰米尼的记录终于恢复了正常，世界的数据也恢复了初期时的状态。但是，杰米尼记录最后一页的神秘留言——“当返回并结束一切时，他们的痛苦也会得到治愈”依然没有消失。此时数据利库再次出现，并告诉大家在数据中，出现了从未有过的追加数据。



因此，索拉和米奇进入了追加数据世界——忘却之城。数据的忘却之城中，曾经帮助索拉恢复记忆的娜米妮再次出现。她告诉索拉，这个数据世界，实际上是背负着索拉心中痛苦回忆的世界。娜米妮将记忆的最后一部分数据输送给了索拉，这是与索拉存在心之羁绊的人们，心中痛苦的回忆。正是为了结束这份痛苦，米奇国王写下了信件，再次向索拉寻求帮助。

追加NOTE：心之羁绊

在《王国之心 编码重制版》剧情的最后，从娜米妮的数据中，米奇国王得到了关于菲恩托斯、罗克萨斯等人的数据，这也是神秘留言中所说的“他们的痛苦”。也因为如此，米奇国王确定了菲恩托斯沉睡的具体位置以及他沉睡之心的去向，为剧情之后的发展进行了铺垫。

Report Of The Dream

游戏作品：《王国之心3D 梦中坠落》
游戏平台：3DS
游戏发售日：2012年3月29日



剧情回顾

接到米奇国王来信的索拉和利库，为了参加键刃大师认定测试而来到了不可



思议之塔。从伊恩大师的口中，他们得知了泽阿诺特的真相。泽阿诺特本来是历代键刃大师中拥有最强实力的一人，但是在研究古代键刃战争和暗之力的过程中，他陷入了黑暗的深渊。通过附身于不同的身体，泽阿诺特将自己的意识保留了下来，并且暗中进行着自己的计划。之前的冒险中，索拉和利库虽然打败了泽阿诺特的分身——安塞姆与杰姆那斯，但是这一行为也让其复活的速度加快了。现在的索拉和利库实力令伊恩大师十分担心，仍然不足以与泽阿诺特为敌。利库对现在的自己是否真正走出了暗之力的阴影、是否真正拥有使用键刃的资格而感到迷惑。为了让自己变得更强，也为了寻找键刃使真正的使命，二人开始了键刃大师认定测试——梦之世界键穴的解放。

进入梦之世界后，索拉和利库很快发现他们被隔绝在两个相似而不同的世界。在轮回镇，他们二人分别于神秘的少年——约书亚相遇。根据约书亚所说，两个世界虽然相似，但是在构成的细节结构和时间的算法上存在着些许的差异。可以说索拉和利库分别存在的世界，是两个相似而却又完全不同的平行空间。虽然无法见面，但是二人坚信着彼此的心之羁绊，继续再各个世界的冒险。但是谁也没有想到，本来的键刃大师测试很快便因为一名神秘人物的介入而发生了质的改变。

穿着Ⅹ Ⅲ 机关外套的神秘少年，屡次出现在索拉和利库的面前。最令人惊讶的是，这名少年的身边出现了“老面孔”——安塞姆和杰姆那斯！虽然没有进行交战，但是利库已经或多或少感到了梦境的世界似乎发生了自己所无法想象的异变。经过努力，二人成功解放了全部七个键穴、以为键刃大师测试就此顺利结束的时候，神秘少年的阴谋终于浮出了水面。索拉和利库分别被神秘少年的力量诱导，来到了曾经Ⅹ Ⅲ 机关的所在地——不曾存在的世界。另一方面，曾经与索拉为敌的部分十三机关成员，因为无存的消灭而成功进行了复活。为了调查泽阿诺特的真实目的，他们开始了自己的行动。特别是复活后的阿克塞尔——利亚，为了拯救自己曾经的友人罗克萨斯而来到了伊恩大师面前。利亚的话让伊恩大师和米奇等人都惊讶不已，泽阿诺特的计划毫无疑问已经走向了最终阶段。



来到不曾存在的世界，本应被打败的ⅩⅢ 机关成员——西格巴尔出现在了索拉面前。在进入梦境世界之后，ⅩⅢ 机关便对索拉的行动进行了诱导，可以说一切都是泽阿诺特的计划范围内。来不及惊讶的索拉瞬间被穿着黑色外套的机关成员包围并陷入了沉睡，在沉睡之前，他看到了那名屡次出现在梦之世界的神秘少年。而这次，少年进入了索拉的内心，解明了索拉旅程中经历的一切。这名少年的真实身分是年轻时期的键刃大师泽阿诺特。以心形态而存在的泽阿诺特，将不同时间中的自己集合起来，并且进行了知识的共享。通过穿梭于不同的时间点，泽阿诺特分别对少年时期的泽阿诺特、未开始进行冒险的索拉进行了暗示，并且附身于利库的身体。随后的冒险之中，泽阿诺特的存在也通过安塞姆、杰姆那斯、暗之利库等等形式不断出现在索拉面前，一切都是为了保证自己的存在于世界的任何时间，积累经验的同时监视索拉的行动。

在随后的梦境之中，索拉与娜米妮、紫苑和罗克萨斯相遇了。罗克萨斯将自己的记忆分享给了索拉，看到他痛苦回忆的



陷入了黑暗的深渊。黑暗之中，一道光芒化成盔甲，保护着索拉的身体不被黑暗所吞噬，但是却没有将索拉唤醒……

很快，同样活动在不曾存在世界的利库找到了被黑暗包围的索拉，但是安塞姆却出现在了他的面前。他妄图再次将利库拉向黑暗的深渊，但是利库坚定的信念最终战胜了安塞姆的黑暗之力。来到了XⅢ机关的总部，少年泽阿诺特站在了利库的面前并且召唤出了他的同伴——真XⅢ机关。千钧一发之际，米奇国王出现并且使用了时间静止的魔法，想利用这个方法瞒过XⅢ机关救出索拉。奇怪的是，少年泽阿诺特没有受到时间停止魔法，瞬间击倒米奇后向利库发起了猛攻，这次战斗为真正的键刃大师泽阿诺特复活争取了时间。大师泽阿诺特说出了自己的真正目的——寻找十三名暗之探求者和七名光之守护者，并通过他们的冲突再现键刃战争并复活X-Blade。在键刃大师泽阿诺特、杰姆那斯和安塞姆等真XⅢ机关成员的面前，利库和米奇国王陷入了压倒性的不利局面。正当索拉即将被泽阿诺特的心附体之时，利亚的出现将危机化险为夷，成功救出了索拉并且返回了不可思议之塔。

为了唤醒索拉，利库再次进入了索拉的梦境，并且成功解放了他心中最后的键穴。在索拉的心中，利库见到了将自己以数据形式保存的贤者安塞姆。通过他的指引，利库获得了一份神秘的数据，随后成功返回了光之世界。对于这次事件之中利库的优秀表现，伊恩大师表示肯定并且授予他键刃大师的称号，利库也因此拥有了解放沉睡之心的力量。而索拉认为自己的力量依然不足，再次踏上了冒险的旅程。

索拉开始对自己的梦境之旅更加迷茫。

“索拉，不要一味追寻自己的梦境，追下去的结果只能在梦境之中沉入黑暗的深渊！”

利库的声音没有阻止索拉追寻的脚步。在梦境的终点，他看到了自己本应不曾相识的泰拉和阿库娅，自己也变成了菲恩托斯的样子……回到梦之外的现实世界，索拉再次见到了西格巴尔。在西格巴尔告诉索拉他看到的并不是简单的幻觉，而是由记忆构成的梦。索拉在罗克萨斯的回忆中感到了无存心中的感情，杰姆那斯随后的出现也印证了索拉的想法，失去心的无存依然能够让心的存在复原，能够体会各种感情。泽阿诺特的真正目的，便是以王国之心为媒介，将自己的心注入到不同的容器之中，这个容器就是XⅢ机关的成员。换而言之，将XⅢ机关全部变为泽阿诺特才是一切的真相，此时的西格巴尔早已成为了泽阿诺特意识的一部分。庆幸的是，由于各种因素的影响，并不是全部的机关成员都成为了泽阿诺特的傀儡，因此寻找新的容器成为了机关最后的任务。泽阿诺特对索拉的监视，并认定了索拉心之羁绊的力量十分适合成为最后的容器。苦战之后索拉虽然击败了杰姆那斯，自己却

追加NOTE：只有心存在的泽阿诺特

《王国之心3D 梦中坠落》作为系列目前的最后一作，已经解决了之前系列作品之中留下的种种谜题，因此本作也成为了剧情关系最复杂，登场人物、背景关键词最多同时也是最难理解的一款作品。在众多问题的矛盾之中，泽阿诺特无疑是游戏中解明一切的关键。在《王国之心3D 梦中坠落》的开头，我们发现泽阿诺特恢复了记忆并且使用键刃将其他研究成员的心取出，与“安塞姆报告”中记载的“事故”截然不同。泽阿诺特发


▶年轻时期的泽阿诺特。

现在一定的条件下，只有心的单纯存在可以实现穿越时空的能力。但是要是使用这种能力，必须要在不同的时间点有着等同于自己的存在。为了实现这种能力，泽阿诺特伪造了光辉庭园的实验事故，让自己的心与肉体相分离。在初代作品中，穿着土黄色斗篷的神秘人便是通过心的存在穿越于时空心之泽阿诺特。泽阿诺特以这种形态委托年轻时期的自己（便是游戏中出现的神秘少年）在索拉梦境的世界寻找不同时间的泽阿诺特之后，附身于利库以保证自己能够存在于更多的时间点。最终，虽然他完成了真XIII机关的全员集结，但是不同时间轴的存在是需要一定的空间条件和时间限制的。因此，《王国之心3D梦中坠落》中最后的结局只是真XIII机关小试牛刀，决战的时刻已经迫在眉睫。

写在最后

笔者总结的“《王国之心》系列”解析，不知道各位看官是否觉得过瘾呢？本文中的描述，仅仅是一个粗略的介绍。系列的全部作品，除了构建了一套庞大的世界观之外，还为玩家营造了多个个性鲜明的角色。悲剧身世的罗克萨斯、不断抗争的利库、从柔弱走到坚强的娜米妮……制作人野村哲也也在很多访谈之中表示，“《王国之心》系列”的核心，是要对“心”进行细致的描写。故事之中，玩家可以真切感受到角色心中的悲伤、欢乐、忧郁、苦恼等等多种感情，这也是系列最大的特点。从《王国之心3D 梦中坠落》的剧情来看，诸多谜团已经得到了解明，距离系列的最终结局，可以说已经进入了倒计时的阶段。未来的《王国之心》会给玩家带来怎样的感动，还需要我们一起期待！








文 苍穹 美编 咕噜

"《火纹》系列"在《晓之女神》后久久未出新作，系列20周年时也不过是以一款复刻的《新·纹章之谜》应付了事。在《晓女》发售后5年，玩家们终于在3DS平台迎来了这款集系列之大成的原创新作——《觉醒》，诸多创新的设定也让不少从未接触过《火纹》的玩家对其保持高度的关注。本次攻略也会花一些篇幅介绍最基本的系统，帮助《火纹》的初学者们上手。

火焰之纹章 觉醒

ファイアーエムブレム 觉醒

3DS

Nintendo	S·RPG	日版	2012年4月19日
1～2人	4800日元	对应邂逅通信/无意识通信	
相关攻略研究：–			





系统解析

基本操作

按键	剧情	地图	战场	战斗
十字键/滑杆	光标移动/↓+A对话快进	角色/光标移动	光标移动	滑杆调整视角/↑主观视角/←↓自动视角/→侧面视角
Start/Select	跳过对话/动画	自动前往下一章目的地	跳过敌方行动回合	跳过动画
A	继续对话/确定	确定/进入	确定/调出菜单	按住快进动画
B	–	取消	取消	暂停
X	–	调出菜单	切换使用的武器或魔法/显示敌方全体的移动和攻击范围	–
Y	–	按住加快角色移动	切换使用的武器或魔法/按住加快光标移动	按住慢放动画
L	–	打开/关闭贩售列表	自动切换到下一个单位	视角拉远
R	查看过往对话	瞭望地图全景	战场缩放	视角拉近

注：利用触控笔点击下屏幕，即可查看武器、道具以及特技等的详细信息；在战斗中点击下屏幕的按钮也可以实现视角切换以及慢放、快进、暂停等操作；按住L键进入战斗可快速切换战斗动画的开或关；同时按下L+R+Start则能快速复位游戏。

菜单功能

地图菜单

在世界地图界面按X键打开菜单后，各项功能如下。

身支度：整理角色的装备或使用道具，按下L键后还可以选择“自动整理（おまかせ）”、“全寄存”和“全补充”3项快捷操作。

スキル着脱：装备或卸下已习得的特技，每名角色最多装备5种特技，特技的习得条件和效果请参看文末的资料列表。

支援会话：进行支援会话或查看角色的支援列表，支援的具体效果在后文再做详细说明。

みんなの部屋：进入房间，随着系统时间的经过，这里会发生随机的事件，诸如捡到道具、角色获得经验值、武器熟练度、某项能力暂时提升或两名角色间的好感度提升等，在“名簿”中还可以查看同伴的基本资料。

通信：可进行邂逅通信、无意识通信以及联机游戏等相关内容，具体在后文进行介绍；

セーブ：储存游戏进度。

出击菜单

开战前的准备菜单同样有“身支度”、“スキル着脱”、“支援会话”和“セ-ブ”，功能与地图菜单一致，下面只介绍特有的项目。此界面下按L键可以查看教程指南，按R键进行环境设定，按Start键则为直接进入战斗。

ユニット选择：选择出战角色，每场战斗的出击人数上限有所不同，而部分战斗还有强制出击的角色。

マップ·配置：改变出战角色在战场上的初期配置，强制出战的角色初期位置不可变。

战斗开始：进入战场开始战斗。

戻る：返回世界地图界面。

战场菜单

在战场界面把光标移动至空地上按A键，即可调出菜单，各个项目的功能如下。

部队表：本战出击中的角色一览，可以按等级、经验值等不同项目进行排序。

指南：查看教学指南，除“ノーマル”难度外，其他难度在开头几章都没有强制教学，对系统不熟悉的玩家可以随时在此查阅。

环境：进行环境设定，诸如战斗动画开关、游戏速度快慢、AI行动回合是否跳过、遭遇战中的BGM等等。

セーブ：储存战场记录，读取后记录也不会消失，只在“カジュアル”模式下可用。

おまかせ：把未行动的角色交给电脑处理，按X键还可以选择护卫、突击、追从和个别这4种不同的方针。

终了：结束我方行动回合。

联机通信

本作对应邂逅通信、无意识通信、联机协力作战以及DLC内容下载。在世界地图界面进入菜单选择“通信”，各个项目功能如下。

マイチーム：选择用作邂逅通信的队伍成员，编辑可供其他玩家查阅的各项基本信息。

配信ボックス：接受和查阅无意识通信提供的队伍（チーム）、道具（アイテム）、地图（マップ）和组队战斗（デュアル）。

名声ボーナス：换取名声奖励道具，名声值

会随着战斗的胜利而逐渐提升。

デュアルタッグ：与其他玩家联机进行组队战斗，每名玩家选出3名角色共同迎战敌方队伍，获胜后可得到名声值和道具奖励，注意本模式只对应本地联机，不支持Wi-Fi通信。

マイユニ名鉴：前周目的自创角色、邂逅通信遇到的其他玩家的自创角色、无意识通信以及DLC提供的下载角色都会记录在此，可以花钱将其招入队伍。

いつの间に通信：设置无意识通信功能开启或关闭。

DLC内容

本作对应付费DLC地图，当主线推进到第4章结束，地图南端小岛上会出现“异界の门”，进入后可以选择“游玩（あそぶ）”和“追加地图购入”。购买DLC地图时，除了会消耗相应的金额外，SD卡的剩余容量也要足够。金额不足时可以选择“残高の追加”进行充值。DLC内容购入后在各个存档间是通用的，可以反复游玩。

自由地图

本作回归了《外传》和《圣魔光石》的大地图模式，在章节与章节之间，玩家可以自由在已开启的地图上行走，不同地点商店出售的道具也是有所区别的。红色的点位是主线关卡，绿色的点位是外传关卡，随着系统时间的经过和邂逅通信的发生，地图上还会出现以下三种单位。

部队：发生邂逅通信时，其他玩家设置的队伍就会出现在地图上，选择无意识通信提供的历代角色后，他们也会率队登场，当然没有这些条件的玩家也不用担心，系统会根据当前的进度自动设置一些随机的绿色部队。与其接触后按A键进行“交涉”，可以查看其队伍强度，花钱招揽对方的队长，当然与其战斗获胜后也能让队长加入。如果想让该队伍从地图上消失，可以选择购买其所持品或直接告别。

商人：行商人会出售一些较为稀有的商品，如转职道具和能力强化道具等，贩卖列表中闪闪发光的就是本地商店没有出售的道具，有“SALE”字样的则是正在打折的商品。当行商人与尸兵位于地图上同一格时，进入战斗后保护商人不被击杀，获胜时就能免费得到一件随机道具作为报酬。

尸兵：接触后按A选择“战斗”可进行与主线无关的遭遇战，敌人会固定携带有金块，而利用有“武器节约”和“强夺”特技的角色在遭遇战中杀敌刷取掉落品，也是在没有了斗技场的本作中相对有效的敛财手段。

使用“时空の扉”能让地图上立刻出现行商人，“匂いの箱”的效果则是立刻刷出尸兵，不过高难度下后者的售价极高，用来练级并不划算。



火焰之纹章 觉醒

职业系统

职业系统是“《火纹》系列”的一大重点，不同职业的成长特性不同，所能使用的武器、习得的特技也有所差异。除少部分特殊职业外，大多数下级职业在等级提升到10以上时就可以通过“大师之证（マスタ–プルフ）”转职成为上级职业（当然，为了不浪费升级机会和转职道具，一般都会提升至20级封顶后再转）。除领主和战术师外，其他职业都有两种上级职业可供选择，上级职业能习得更为强力的特技，各项能力值的上限也更高。本作还与NDS上的两作《火纹》一样，支持职业的平行转职，虽然要消耗“转换之证（チェンジプルフ）”，但角色在平行转职后等级会降至1。玩家可以反复通过平行转职来习得其他职业的特技，并让角色的能力不断成长。平行转职并不代表角色能转成任意职业，部分职业是有性别限定的，比如本作中战士、蛮族、僧侣是男性专有职业，吟游诗人、飞马骑士、修女等是女性专有职业。职业间转换的具体关系可以参看下表，DLC中提供的特殊职业不包括在内。村人、舞娘、兽人、龙人是4种特殊的职业，他们的封顶等级是30级，但并不存在相应的上级职业，玩家可以多用平行转职来锻炼身为特殊职业的角色。

下级职业	可用武器	上级职业	可用武器
轻骑士（ソシアルナイト）	剑、枪	↗圣骑士（パラディン）	剑、枪
		↘重骑士（グレ–トナイト）	剑、枪、斧
装甲骑士（ア–マ–ナイト）	枪	↗重骑士（グレ–トナイト）	剑、枪、斧
		↘将军（ジェネラル）	枪、斧
蛮族	斧	↗狂战士（バ–サ–カ–）	斧
		↘勇士（ウォ–リア–）	斧、弓
战士	斧	↗勇士（ウォ–リア–）	斧、弓
		↘勇者	剑、斧
佣兵	剑	↗勇者	剑、斧
		↘弓骑士（ボウナイト）	剑、弓
弓箭手（ア–チャ–）	弓	↗弓骑士（ボウナイト）	剑、弓
		↘狙击手（スタイパ–）	弓
剑士	剑	↗剑圣（ソ–ドマスタ–）	剑
		↘刺客（アサシン）	剑、弓
盗贼	剑	↗刺客（アサシン）	剑、弓
		↘骗术师（トリックスタ–）	剑、杖
飞马骑士（ペガサスナイト）	枪	↗飞隼骑士（ファルコンナイト）	枪、杖
		↘暗黑飞马（ダ–クペガサス）	枪、书
飞龙骑士（ドラゴンナイト）	斧	↗飞龙统帅（ドラゴンマスタ–）	斧、枪
		↘狮鹫骑士（グリフォンナイト）	斧
吟游诗人（トルバド–ル）	杖	↗女武神（ヴァルキュリア）	书、杖
		↘战斗修女（バトルシスタ–）	斧、杖
修女（シスタ–）/僧侣	杖	↗战斗修女（バトルシスタ–）/武僧（バトルモンク）	斧、杖
		↘贤者	书、杖
魔道士	书	↗贤者	书、杖
		↘暗黑骑士（ダ–クナイト）	剑、书
咒术师（ダ–クマ–ジ）	书	↗暗黑骑士（ダ–クナイト）	剑、书
		↘巫师（ソ–サラ–）	书
战术师	剑、书	神军师	剑、书
领主（ロ–ド）	剑	大领主（マスタ–ロ–ド）	剑、枪
村人	枪	–	–
舞娘（踊り子）	剑	–	–
兽人（ダグエル）	兽石	–	–
龙人（マムク–ト）	龙石	–	–

组队系统

本作中新增的“ダブル”指令可以让两名角色组队，处在同一格内共同进退。选择指令的角色A作为支援角色能给前卫角色B提供能力上的加成（具体数值与支援角色的自身能力、职业以及支援等级有关），同时支援角色B在战斗中也完全不会受到攻击。有两名角色进行组队后，基本指令也会追加“交代”和“降ろす”，前者是让小队的前卫角色和支援角色互换，后者则是解除组队效果。与其他小队邻接后还可以用“人交换”指令交换双方的支援角色。

控制角色A移动到角色B所处的位置上也可以直接组队，角色B会作为前卫角色，角色A成为支援角色。但需要注意的是，如果控制装备着回复杖的角色A直接移动到角色B所处的位置，则有可能变成补血而非组队操作。

支援系统

当我方角色以组队或相互邻接的状态进入战斗时，身边的同伴就能给参战角色提供支援效果，具体为提高命中、必杀、回避以及必杀回避。提升的具体数值与参战角色身边的同伴数量，以及与身边同伴的支援等级有关。两名角色相互间没有支援等级时系数为+1，C级时为+2、B级+3、A级+4、S级+5。也就是说进入战斗时身边站着1名支援等级为C的同伴，和身边站着两名没有支援等级的同伴时获得的支援效果是一样的。支援系数上限为12，具体的加成数值可以参看下表。女武神的特技“デュアルサポ-ト+”能令支援效果上升，具体是令支援系数在原有基础上+4。



支援效果	系数总和											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
命中	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+20	+20	+20	+20
必杀	–	–	–	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+20
回避	–	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+20	+20	+20
必杀回避	–	–	+10	+10	+10	+10	+15	+15	+15	+15	+20	+20

支援攻击&防御

除了支援效果外，组队或相互邻接的角色还有一定几率触发支援攻击或支援防御，前者的效果为在前卫角色攻击过后立刻展开追击，后者则能无视敌方武器威力，完全抵挡住此次攻击。支援攻击和防御的发动几率与角色间的支援等级成正比，具体发动几率在进入战斗前，上屏幕我方资料的最下方可以查看到（即“攻”、“防”后面的百分比）。由于我方每攻击一次都有机会触发支援攻击，所以“勇者系”等能连续攻击的武器能大大提升同伴展开支援攻击的几率。

武器系统

本作中的武器分为剑、斧、枪、弓、魔法书、杖以及变身石，魔法并不像GBA时代的作品那样有不同属性的相互克制，因此武器只存在传统的三角克制关系，即“剑→斧→枪→剑”。而随着角色不断使用某类武器，其熟练度就会逐渐提高，最低E级、最高A级，只有角色的武器熟练度提高后才能使用更高级的武器。变身石并没有熟练度等级的设定，本作也没有S级武器熟练。当武器克制对手时，可以获得命中率甚至是攻击力的补正效果，武器的熟练度提升到C以上时也能得到不同的补正效果，具体参看以下“相克补正”和“等级补正”两个表格。

相克补正

有利侧的武器等级	有利侧的补正效果	不利侧的补正效果
E、D	命中+5%	命中-5%
C、B	命中+10%	命中-10%
A	命中+10% 攻击+1	命中-10% 攻击-1

等级补正

武器等级	C	B	A
剑	攻击+1	攻击+2	攻击+3
枪	攻击+1	命中+5%、攻击+1	命中+5%、攻击+2
斧	命中+5%	命中+10%	命中+10%、攻击+1
弓	攻击+1	命中+5% 攻击+1	命中+5% 攻击+2
书	攻击+1	命中+5% 攻击+1	命中+5% 攻击+2
杖	回复+1	回复+2	回复+3

特效伤害

角色的能力界面“弱点”项目下会有不同的图标，部分武器右侧也同样有着各种图标，这就表示该武器对相应的兵种有着特效伤害，在计算攻防时武器的威力会变为平时的3倍，最为典型的就是弓箭和风属性魔法对飞行部队有特效。特效图标共有6种：“兽马”对应全种类骑兵部队以及兽人，“飞行”对应全种类飞行部队，“装甲”对应装甲骑士、重骑士和将军，“龙”对应飞龙骑士、飞龙统帅和龙人，另外“丧尸”和“邪龙”图标是敌方特有的，只有法尔西昂等少数武器对其有特效伤害。

炼成强化

大部分武器都可以在商人处选择“炼成”，可供强化的有威力、命中和必杀三个项目。每把武器只有8格的强化机会，威力、命中和必杀的单项强化上限均为5格。炼成时的费用与玩家出售该武器的价格成正比，具体关系为：第1格=售价×0.5、第2格=售价×3、第3格=售价×6、第4格=售价×10、第5格=售价×15。炼成武器时还可以自由编辑其名字，强化后的武器也会自动变成蓝色字体显示。

计算公式

伤害计算

物理攻击力=力+武器威力×特效系数+武器等级补正+武器相克补正

魔法攻击力=魔力+魔法威力×特效系数+武器等级补正

物理防御力=守备+地形效果

魔法防御力=魔防

实际伤害值=（攻击力-防御力）×必杀系数

注：武器对敌方兵种有特效时，特效系数=3，否则为1；成功发动必杀时，必杀系数=3，否则为1。当己方速度-敌方速度>4时，可以发动追击。

几率计算

命中=技×1.5+幸运/2+武器相克补正+武器等级补正+武器命中+特技补正+支援效果
回避=速×1.5+幸运/2+地形效果+特技补正+支援效果
必杀=技/2+武器必杀+特技补正+支援效果
必杀回避=幸运+特技补正+支援效果
实际命中率=命中−回避
实际必杀率=必杀−必杀回避

剧情攻略

新开游戏时需要先选择难度与模式，初期有三个难度可供选择，普通（ノーマル）、困难（ハード）、疯狂（ルナティック）难度逐级提升。两个模式カジュアル和クラシック的区别在于前者可以在战斗中随时存档，且角色HP降至0后只是撤退并非死亡，后者的经典模式中一旦角色阵亡就无法复活了。随后需要自制一名角色，容姿设定中可以选择性别、脸型、五官、发型、发色和腔调，资料（プロフイール）设定中可以输入名字、生日，选择“擅长（得意）”与“不擅长（苦手）”的项目时会影响到角色的初期能力以及成长上限，具体数值参看下表，主角的职业则固定为战术师，在完成这些设定后游戏便可正式开始。

为了保证攻略的参考性，下文以一周目困难难度为准，自创角色以默认名字“露芙蕾（ルフレ）”表示。

基础能力	HP	力	魔力	技	速	幸运	守备	魔防
断章	38	16	14	15	13	16	15	17
序章	19	6	5	5	6	4	6	4
得意	+5	+2	+2	+2	+2	+4	+2	+2
苦手	–3	–1	–1	–1	–1	–2	–1	–1

断章 运命か、绊か

终于到了最后的决战，手持暗黑魔书的法乌达（ファウダー）虽然强大，但露芙蕾和库洛姆（クロム）之间早已结下了深深的羁绊，两人并肩作战、终于战胜了所谓的命运。拼死挣扎法乌达在临死前发出了最后的魔法，露芙蕾奋力推开库洛姆后，自己却被打倒在地。面对抱起自己、一脸担忧的库洛姆，一股奇怪的力量开始侵袭露芙蕾的意识，随后她竟然不由自主地用魔法之刃刺入库洛姆的胸膛。气若游丝的库洛姆在倒下前仍凝视着攻击自己的同伴：“这并不是你的错，你一个人……快点逃走吧……”而露芙蕾的脑海中则响起了一阵歇斯底里的狂笑声。

胜利条件：敌全灭

让玩家初步熟悉系统的一战，我方两名角色皆是20级，敌方BOSS能力很强但并不会主动攻击。地图南侧虽然有闪光亮点，但由于暗之障壁的阻隔无法过去回收。我方单位相互邻接时就可以提供10%的命中率加成，而库洛姆本身的特技“デュアルアタック+”也有较高的几率触发支援攻击，两人连续攻击很快就可以取胜。

序章 新たなる历史

刚才的一切似乎都是梦境，在露芙蕾被叫醒后库洛姆正神采奕奕地站在面前，不过自己却似乎丧失了记忆，除了名字以外什么都不记得。在不自觉地叫出库洛姆的名字后，对方却表示这是第一次见到露芙蕾，这到底是怎么回事？骑士弗雷德里克（フレデリク）对露芙蕾产生了怀疑，要求将她带回仔细查问。正在此时，库洛姆的妹妹——莉兹（リズ）察觉到了附近村庄腾起的滚滚黑烟，自警团的三人只得暂时放下可疑的露芙蕾，立刻赶去村庄救援。面对烧杀抢掠、无恶不作的山贼，本能的驱使让失去记忆的露芙蕾也加入了战团。

胜利条件：敌全灭

桥南侧的4名敌人会在第一时间攻过来，无需急着冲上前。我方的莉兹较为孱弱，不妨利用站位把她围在地图西南角予以保护，或者让她与初期就是高级职业的弗雷德里克会合，形成双人小队就能保证安全了。在攻击敌人时注意选择克制的武器能提升命中率与回避率，邻接站位的角色除了能在战斗中得到支援效果外，相互间也能提升好感度，在受伤时注意用伤药或ライブ杖回血即可。击倒攻来的敌人后操纵部队向北移动，站在地图的闪光点上可以获得经验值、武器熟练度或是随机的道具等奖励。按A键点选敌方单位，或是用X键都可以判断对方的攻击范围，把桥上的3名杂兵吸引出来逐一击倒后就可以围攻BOSS了。注意格里巴（ゲリバ）持有的手斧可以攻击两格，且特技"一发屋"拥有必杀率+10的特性，建议不要让莉兹进入其攻击范围。最好让几名角色相互间形成两两支援，以获得回避+10的效果。

过关后进入大地图，按下X键可以打开菜单，不过大部分功能都还没有开启，只能进行存档。按下Start键则能自动前往主线剧情的目的地，非常方便。

第1章 碎かれた日常

在消灭山贼后，库洛姆发现了露芙蕾作为军师的资质并邀请她加入自警团，但副团长弗雷德里克仍未放下戒心。获救的村民为表感谢希望众人留宿一晚，不过弗雷德里克却认为这是一个锻炼夜晚行军和野营的好机会，这也苦了娇弱的莉兹。在众人入睡后，库洛姆察觉到森林散发出了异样的气息。伴随着大地的剧烈震动，奔涌而出的熔岩令森林燃起熊熊大火，随后天空中突然出现了巨大的魔法阵，从中出现的士兵没有一丝活人的气息，目露凶光、口吐黑气的它们如同嗜血的傀儡向两人发起了进攻。出招稍有留力的库洛姆并没能将敌人一击击倒，另一方面的莉兹已深陷险境。正在危急关头，魔法阵中冲出了一位蓝发的假面剑士，他在千钧一发之际挡在莉兹的身前，并与库洛姆一同击倒了敌人。露芙蕾与弗雷德里克随后赶到，惊魂未定的莉兹发现刚才救下自己的假面剑士已然不见了踪影，而更多的敌人正在朝这里逼近！

胜利条件：敌全灭

虽然这只是第1章，但地图上所有敌人全都会第一时间主动攻过来，还是不能大意的。在第二回合开始时，骑士索瓦蕾（ソワレ）与弓手维欧鲁（ヴィオール）会从地图东侧赶来，因此建议一开始先原地开战，利用森林地形的回避加成以及城砦的防御加成、回血效果与敌人展开周旋。援军赶到后利用维欧鲁的弓箭和自创主角的魔法展开富有层次的攻击，同时注意别让莉兹被对方的弓手偷袭到。击杀敌人的时候一定要快，必要时候不要吝惜经验值，直接让弗雷德里克出手，哪怕多杀一人都能让敌方行动回合对我方的威胁有所减小。只要顶住前中期的压力，后期就会轻松很多了。进入大地图后菜单中的"支援会话"功能便会开启。

第2章 小さな自警団

假面剑士自称“马尔斯（マルス）”，与昔日的英雄王同名，剑术出众、身手不凡的他也没有玷污这一名字。马尔斯在告诫众人“世界即将迎来巨大的灾厄”后就自行离去，怪物的出现也令得库洛姆等人加快了行程。回到伊利斯（イリース）圣王国的王城后，这里还是一片和平安详的景象。不过圣王国与西边的佩雷吉亚（ペレジヤ）关系日益紧张，女王艾梅莉娜（エメリナ）也只能尽量亲临街市，用慈祥的笑容消除民众的不安情绪。露芙蕾此时才得知库洛姆与莉兹正是伊利斯的王子与公主，身分高贵的两人竟参加自警团，亲力亲为地保护本国百姓，这着实令人钦佩。在会见了库洛姆的姐姐——艾梅莉娜女王后，众人也从飞马骑士团长菲蕾因（フィレイン）的口中得到了不好的消息：国境各地都有不明怪物出没的情报。在国会之后，库洛姆奉命率领着自警团前往北方的菲利亚（フェリア）联合王国，去那里争取结盟、共同抵御不明怪物——尸兵。

胜利条件：敌全灭

开战时骑士索鲁（ソール）和维克（ヴェイク）加入，不过粗心大意的维克竟然连自己的斧子都忘带了，目前无法提供帮助。初期等待敌人主动攻过来，并利用好武器相克和支援效果，可以有效地降低其命中率。第二回合魔道士米莉艾露（ミリエル）就会赶来加入并发现掉路在路边的“铁の斧”，赶紧给维克换上吧。消灭地图南侧的敌人后有充分的时间利用城砦地形回复，敌人并不会从北侧冲过来。以防御力较高的角色守在桥上，后排以魔法和弓箭展开火力支援就可以轻松取胜了，敌人身上绿色字体的道具是会掉落并为我方所用的。

第3章 战士の王国

自警团到达菲利亚国境边后却被误认为是山贼冒充的，守军毫不犹豫地向城下投掷长矛，还好斯米娅（スミア）骑着飞马及时赶到，看来库洛姆只能展示自己的实力来让对方相信了。在目睹了库洛姆华丽的剑技后，主将莱米（ライミ）也终于相信眼前的人就是伊利斯的王子，在她的引领下，众人顺利地进入了菲利亚的国境内。

胜利条件：敌将击破

战前可以自由选择出击的角色，并设置除库洛姆外其他单位的初期位置，也可以好好整理一下行囊。开战后斯米娅自动加入，而西侧不远处的卡拉姆（カラム）用库洛姆对话后就能说得。东西两侧的敌人只要不进入其火力范围就不会主动出击，不妨在卡拉姆加入后就地开战，利用他超高的防御力充当肉盾，击破一侧后再去对付另一边。注意千万不要让飞马骑士被敌方的弓箭手瞄到，否则3倍的特效伤害加成可是吃不消的。敌兵身上掉落的“扉の键”用于打开东、西任意一侧的城门。城内的装甲骑士同样皮糙肉厚，除了多用魔法攻击外，利用“レイピア”或“ハンマー”等特效武器也可以造成较大的伤害。过关后商店和通信机能开启，地图上也会出现NPC的部队。绿色点位表示的是外传章节，完成与否并不影响主线。



外传1 弱き者、それは

胜利条件：敌将击破
进入条件：第3章结束后自动触发

多尼（ドニ）在开战时会暂时加入，但想要真正说得他，必须让他在本关中提升1级。多尼的能力很低，如何让他成功的补刀成为了本关的难点，另外地图西北的两个宝箱（内有“キラーランス”和“レスキュー”）也会成为敌方盗贼觊觎的对象。一开始先就近利用森林地形开战，西侧的两个路口派人挡住，山贼便无法靠近。另外可以让一名角色（推荐弗雷德里克）与多尼形成双人组合，给与其能力加成，在有危险的时候也能立刻用“交代”指令，有效地进行保护。解决掉东南区域的敌人后向西挺进，注意不要引到中央区域的两个蛮族，优先前往西南，这样纵使宝箱被盗贼得到也可以在他们的归途上截获。敌人掉落的“宝の鍵”可以用来打开宝箱，战斗的后期也就没什么难点了。这里提醒一句，头戴铁锅、职业为“村人”的多尼目前虽然很弱，但特技有成长补正，耐心培养就绝对能够成为极为强力的角色。

第4章 神剑斗技

菲利亚联合王国是一个实力至上的国家，分东、西两大阵营。东部的女王芙拉维阿（フラヴィア）表示目前无暇提供援兵，因为数年一次的斗技大会召开在即，东、西阵营会分别派出好手一较高下，惟有获胜的一方才能掌握国家的实权。由于国王自己并不能参战，芙拉维阿希望库洛姆代她出战，获胜的话便与伊利斯缔结同盟。在宏伟的斗技场中，库洛姆再次见到了假面剑士马尔斯，他竟然是西军的代表。库洛姆与马尔斯交手数回合不分胜负，更令人惊异的是，两人的剑技似乎师出同门，而手中的宝剑更是如出一辙。

在替女王赢得胜利后，她果断地兑现了承诺：与伊利斯结成同盟并派出援军。西部的国王巴吉里奥（バジーリオ）对库洛姆也非常欣赏，不过连他也不知道假面剑士的真实身分。就在库洛姆一行准备启程回国时，巴吉里奥希望他带上剑士隆库（ロンクー），这位剑术出众的男子却似乎不太擅长应付女性。

胜利条件：敌全灭

本关的地图很小，敌人攻来的速度很快，有一定的难度。敌方的进军顺序是：战士×2+魔道士×2（第1回合）、装甲骑士×2（第2回合）、战士×2（第3回合）。因此开战后建议先往东、西任意一侧集体移动，利用敌人移动的距离差制造机会反击。在移动较慢的装甲骑士靠近前争取消灭第一波敌人，再利用魔法或特效武器快速击杀这两个大块头，随后的压力便会大大缓解了。进入假面剑士马尔斯的攻击范围后他才会行动，其能力和武器虽强，但终究双拳难敌四手。过关后大陆南侧岛上的“异界之门”就会开启，可以在此下载和游玩DLC内容。地图上随机刷出的红色遭遇战可以用来练级，菜单中“みんなの部屋”功能也会开启。

第5章 圣王と暗愚王

当库洛姆返回王城后却得到了不好的消息：佩雷吉亚军入侵！西边的特密斯（テミス）伯爵领内的村落遭到袭击，他的女儿玛利娅贝露（マリアベル）也被带走。佩雷吉亚的国王——冈雷鲁（ギャンレル）声称是玛利娅贝露非法侵入了其国境，并要求伊利斯提供赔偿。面对邻国的百般挑衅，艾梅莉娜还是想以和平的方式解决，不愿让百姓受战火所摧残。女王亲临国境进行和谈，冈雷鲁和他的侧近茵巴丝（インバース）提出的交换条件竟是伊

利斯的至宝“炎之台座”。炎之台座拥有巨大的力量，能够实现任何愿望，但若使用不当则会导致世界的崩坏。冈雷鲁更直言不讳地说出自己的愿望：杀光伊利斯的人民！就在玛利娅贝露即将惨遭毒手之际，自警团年纪最小的成员——利希特（リヒト）用风之魔法救出了同伴。两国的部队也在国境边发生了正面冲突！

胜利条件：敌全灭

如果先前没有利用自由战斗适当练级的话，本关有不小的难度。第1回合玛利娅贝露和利希特就会出现在东侧山崖上，与我方大部队有一段距离，初期的首要目标是救出她俩。笔者采取的战术是用飞马骑士斯米娅飞到东侧山崖，这样玛利娅贝露第一回合就能走下来与其形成双人组合，从而逃离险境；另一方面派弗雷德里克一击杀掉北侧的剑士，而利希特同样往南走，承受一次敌方蛮族的攻击后，第二回合就可以与弗雷德里克组队。救出两人后压力并没有解除，因为地图北侧的飞龙骑士以及西侧的敌军都会接踵而至。推荐先把阵型后撤，用弗雷德里克占据山道口形成“一夫当关、万夫莫开”之势，其他人消灭掉西侧的杂兵后就专心对付飞龙。弓箭和风魔法对飞兵的特效伤害要多加利用，库洛姆手持的“封剑ファルシオン”也有同样的效果。第3回合结束时西侧的城砦中会出现敌援军，虽然提前派人占领据点可以阻止敌军的出现，但也容易因此成为飞龙骑士的目标，建议还是不要单兵突出。挡住敌人的这一波攻势后压力会稍有缓解，不过第4回合时地图西北的城砦还会出现飞龙骑士援军，第5回合时西边的城砦也有魔道士和剑士出现，玩家务必要尽快做好回复工作。随后依旧是利用山道地形摆好“口袋阵”，将攻来的敌人一一击杀。最后全线向北推进时要注意BOSS是会主动出击的，别被他偷袭到较弱的单位。



外传2 秘密の行商人

胜利条件：敌全灭
进入条件：第5章结束后自动触发

此战的难点在于如何快速地靠近地图东北的安娜（アンナ），安娜本身的实力虽然不弱，但毕竟周围敌人较多，且村庄被山贼进入后就会遭到破坏，因此一开始就要快速向东北推进。主力部队先向东过桥，另外可以派一名强力角色在第1回合与斯米娅组合，一开始就往东北飞，只要斯米娅的实力足够扛过第1回合的攻击即可。第2回合直接飞过河，进入敌方弓箭手的射程后利用“交代”指令把斯米娅换到后方，这样就能尽早给安娜提供帮助了。两军交火后不要急着访问村庄，这样会把BOSS以及南边的部队引过来，建议优先击杀靠近村庄的蛮族。待把周围的杂兵清光后，主力在南侧的桥前摆下口袋阵，再留一人访问村庄获得“リブロー”，待BOSS和剩余的敌人靠近后就能围而杀之了。此战中库洛姆与安娜有对话事件，虽然目前并不能说得她，但还是要记着触发一下。

第6章 未来を知る者

虽然成功救出了玛利娅贝露，但两国间的战争已无法避免，众人只能返回王城备战。其实早在艾梅莉娜继位的十五年前，前任圣王曾向佩雷吉亚发起过战争，战火令两国结下了深深的仇恨，更是让百姓苦不堪言。先王的驾崩令艾梅莉娜未满10岁便匆匆继位，邻国百姓的怨恨和本国百姓的愤怒一齐向她压来，群情激奋的百姓甚至向她投掷石块。就算如此艾梅莉娜也从未在人前流泪，她让士兵卸甲归田与家人团聚，并积极地走访、听取百姓的意见，一点一点地获得了民心。艾梅莉娜所

作出的努力库洛姆都看在眼里，为了守护姐姐和国家，他决不允许冈雷鲁这样的人玷污姐姐的理想。

假面剑士马尔斯突然出现，自称知晓未来的他告诫库洛姆：前所未有的危机正在逼近艾梅莉娜，在他所知道的未来，圣王遭到了不明刺客的暗杀！话音未落刺客便从暗中杀出，在乱战中马尔斯的面具被砍掉，面具下的竟是一个美丽女性的脸庞！不过目前不是闲谈的时机，因为法乌达率领着大批刺客杀到，目标是艾梅莉娜的首级和炎之台座。就在自警团组织起防线的同时，马尔斯手中的法尔西昂也发出了异样的光芒……

胜利条件：敌全灭

保护艾梅莉娜是本关的首要目的，NPC马尔斯也是不受控制的，我方部队则分为东、西两侧。东军方面可以率先向南推进，守在门口抵挡南侧的敌军；西军则要派一名强力角色挡在马尔斯身边的路口处，库洛姆率领剩余单位向西移动。第2回合兽人贝露贝特（ベルベット）从北侧赶来增援，她在变身后的实力会有所强化，而库洛姆与敌方的盗贼盖亚（ガイア）对话后可以令其加入，不过后者的实力较弱，派他回去拿取圣王身边宝箱内的“秘传の书”就好。分三路迎敌时的补给要准备充足，尤其敌方后续部队多是骑士，留给我方喘息的时间很短。如果防线的压力太大则可以适当收缩，回到艾梅莉娜所在房间的西侧和南侧拒敌，狭长的通道有利于阻止敌人的推进。当杂兵消灭得差不多时BOSS就会主动攻过来了，其特技效果是降低我方的回避、必杀回避率，尽量多用支援效果来抵消吧！



第7章 侵略

法乌达的暗杀计划失败后，库洛姆一行火速前往菲利亚请求援兵，并顺道送女王前往东部的行宫。然而众人在翻越陡峭的山脉时，却遇上了佩雷吉亚的追兵。原来己方的行踪是被同行的神官所泄露的，这个卖国贼却也落得身首异处的下场。虽然在缇娅莫（ティアモ）等飞马骑士的帮助下击退了敌军，但她也带来了噩耗：佩雷吉亚军已攻进了王城！为了不让更多的百姓惨遭杀害，艾梅莉娜当即决定掉头返回王城，她也将炎之台座和复国的希望托付给了库洛姆。

女王的决心已下，就连库洛姆也无法更改，只得火速赶往邻国求援。已缔结同盟的菲利亚联合王国毫不犹豫地派出了援军，由东西两部的国王芙拉维阿与巴吉里奥共同率军。就在大军准备出征时王城陷落的消息传来，艾梅莉娜女王虽然在生，但已被佩雷吉亚军带走。冈雷鲁扬言要将艾梅莉娜公开处刑，很明显这是陷阱，目标是引诱库洛姆上钩，夺取其手中的炎之台座。虽然明知是计，但库洛姆也无法熟视无睹，露芙蕾当即献策，提议以小股部队乔装潜入佩雷吉亚，实施救援行动。

胜利条件：敌全灭

狭窄的山道虽然能延缓敌军的进攻，但偏偏本关敌方的大多数兵种为飞龙骑士，幸好东侧的敌军并不会第一时间攻来。除了派出弓箭手外，部队中的魔道士也要尽皆换上风属性的魔法书。开战后就保持在原地与敌人周旋，我方的火力要第一时间倾泻在靠近的飞龙骑士身上，地面上的部队利用反击造成伤害即可，同时利用站位形成人墙保护负责回复的角色。第3回合飞马骑士缇娅莫就会从地图西南角赶来支援，将这一波敌人清掉后不要急着进军，第5回合结束时我方初始位置西侧还会出现3个飞龙骑士，一旦弱势角色站位不佳很容易就被秒掉。东侧的敌人也会开始进兵，因此依旧在原地保持守势就好，想要拿地图上闪光点的奖励，可以杀剩一个弓箭手后用4个单位围住，他便无所作为了。

外传3
闭ざされた平和

胜利条件：敌全灭
进入条件：第7章结束后自动触发

虽然过关条件是全灭敌人，但地图中部的3个村民却也要尽力救援，因为过关时NPC的生存人数关系到奖励品的获得。村民会自动往西南移动，这也令我方的保护工作更加困难。开战后立刻派两名飞马骑士向南飞过河，主力部队向东迎战敌人，而魔法系角色则向东南对付两名装甲骑士。在村人靠近西侧的桥梁前一定要确保我方部队已返回该处，看准敌人的火力范围，优先解决对村人造成威胁的尸兵，两名飞马骑士则负责卡位、吸引敌人的攻击。解决掉附近的敌兵后要提前派人把西侧山上的两名飞马骑士引下来，否则村人走过去后就较难利用站位保护了。虽然不能与NPC组队，但玩家还是可以给其补血的，必要的时候甚至可以用“レスキュー”助他们脱离险境，另外访问东北的村庄也能得到“圣なる弓”。过关时根据村人的数量，1～2人生存时可以得到“天使の衣”和“丸太”，3人全部生存的话还能追加一个“おたま”（恶搞武器饭勺，不追求完美的话可以考虑放弃）。

第8章
邪龙のしもべ

自警团经过荒芜的沙漠悄悄潜入了佩雷吉亚，虽然没有被守军察觉，但却发现了受到邪龙教徒围攻的少女诺诺（ノノ），库洛姆自然不会坐视不理。只不过相貌凶狠的佣兵古雷格（グレゴ）遭到众人的一致误会，闹出了不少笑话。

胜利条件：敌全灭

沙漠关卡却没有惯例的寻宝内容不免令人遗憾，不过也省去了不少麻烦。

开战后诺诺和古雷格会出现在地图中央，虽然龙人少女在变身后实力会大增，但毕竟四周都是敌兵，还是要尽快与大部队会合。除了飞马骑士和魔道士外，其他职业在沙漠上行走时移动力会受到极大影响，建议利用双人组合来快速向南推进。杀敌时建议优先击倒对方的魔道士，其他敌兵也会因为沙漠的行动限制而无法快速地包围上来。移动受限的古雷格可以先与诺诺组队，待两人与主力会合后再就地反击。由于敌方不存在破坏村庄的兵种，所以随着队伍的推进顺便访问即可，三个村庄分别可以拿到“レスキュー（东北）”、“マスタープルフ（西）”和“チェンジプルフ（东南）”。敌方BOSS沙拉鲁（シャラール）持有的魔法“リザイア”也就是玩家们惯称的“吸星大法”，能够将伤害值的一半用于回复自身的HP，尽量派魔防高的角色快速击倒。而BOSS身边携带有“キルソード”的剑士必杀率略高，不想冒险的话可以用远程角色安全地击杀。

第9章
圣王エメリナ

艾梅莉娜的处刑将在佩雷吉亚王城进行，库洛姆则率领潜入部队按计划攻入了刑场。在众人击溃敌方的飞龙骑士部队后，飞马骑士团趁机突入准备营救女王，然而却不料陷入了尸兵弓箭手的重重包围，团长菲蕾因战死，形势瞬间被佩雷吉亚方面逆转。冈雷鲁以艾梅莉娜的性命要挟库洛姆交出炎之台座，就在库洛姆准备束手就擒时，女王毅然地阻止了弟弟，并站在高处向敌我双方倾诉着自己的理想：“战争无法带来希望，只会让人陷入罪孽与哀伤。人不能为憎恨之心所左右、更不应被悲伤所束缚。只要人人心怀同情与体谅，就能让世界走向和平。”言毕，不愿成为负累的艾梅莉娜纵身从刑台上跃下，香消玉殒……

胜利条件：敌全灭

此战地图上的城墙是连飞行兵种也无法越过的，沙漠地形依旧会限制我方的推进速度。飞马开路的战术虽然有效，但敌方弓箭手很多，建议不要冒进，小心飞龙骑士的移动范围、稳妥地整体向南进攻。西南角的武僧利佩拉（リペラ）毕竟是上级职业，一时半会儿还不会陷入危机。消灭附近的敌兵后再尽快靠近利佩拉，用库洛姆说得他后原地展开防御阵型，因为第5回合结束后我方初始位置北侧会出现4个飞龙骑士，BOSS身前的城砦也有援军，东南的敌人更是会大举来犯。凭依着两个城砦进行防守战的时候要注意，敌方的萨利娅（サーリャ）同样是可以用库洛姆说得的，不要误杀了。顺利顶过这一段的攻势，后面就很容易了，将军职业的BOSS只会成为我方魔法部队的活靶子。战后的对话无论选择“はい”或“いいえ”都无法改变剧情的走向。

外传4 行商人アンナ

胜利条件：敌全灭
进入条件：完成外传2、第9章结束后自动触发

安娜位于地图的正中央，高速度配合森林地形让她的回避率很高，不过还是建议第一回合就让库洛姆与强力的骑士组队，向北快速进军。东西两侧部队则可以适当向中央收缩，以免多方面开战导致救援不及。第2回合立刻用库洛姆说得安娜，并利用地形击退袭来的敌军。本关敌方仅有一个盗贼，其目标是地图东北的宝箱，因此在安娜加入后尽快开启中央的大门，让部队抄近路过去阻截，否则他拿到宝物后就会直接从东北撤离。BOSS会主动攻出来，其特技效果是“HP在一半以下时必杀+20”，尽量计算好伤害用魔法将其击倒吧。地图上的4个宝箱分别是：金块（大）、キルソード、术书、リライブ，留着西边那个单独房间内的魔道士不杀，就有足够的时间一一回收了。

第10章 再起

此行不但没能救出女王，库洛姆甚至连姐姐的尸首都无法夺回，在大雨中奔跑着的他一言不发，只顾挥刀砍向一切阻挡在面前的敌人。然而谁都没有料到，艾梅莉娜死前的一番话，在佩雷吉亚士兵的心中种下了和平的种子，虽然尚未萌芽，但却犹如投入湖面的石子，激起了层层的涟漪……

失去敬爱的姐姐后，逃离敌国的库洛姆痛恨着自己力量的不足，此时支撑着他的，是身边一路拼杀过来的战友。“无论跌倒多少次，我们助您站起来。所以请您握紧艾梅莉娜女王的理想，用自己的方式把希望带给子民。因为这只有您才能做到！因为我们都相信着你！”面对着眼前信任着自己的同伴，肩负着伊利斯无数臣民的安危，库洛姆王子举起了手中的法尔西昂，正式向冈雷鲁宣战！

胜利条件：敌将击破

本关的地形非常适合打防守战，但是偏偏4个盗贼身上都有不错的宝物，他们会不停地向西北逃离，因此想要全部拿到必须让飞马和骑士等移动力高的角色组队全力追击。高难度下战斗感觉吃力的话建议全军向西，优先追上持有“天使の羽根”和“マスタープルフ”即可，另外两个可以待他们移动到BOSS身前后再找机会击倒。全军奔袭的同时要注意移动力的差异，千万不要因为执着于追逐盗贼而让队伍脱节，反而受到飞龙骑士的偷袭。第6～8回合结束时，地图上的各处城砦会开始出现敌援军，分别是：飞龙×2（西侧）、飞龙×2（东侧）、士兵+飞龙

（北侧及东南），地图上除BOSS身边的部队外，残余的敌兵也会开始出击，要提前做好准备。顺带一提，本关的BGM前半段凄美婉转，后半段又变得气势磅礴，堪称精品！

第11章 暗愚王ギャンレル

经过商定，菲利亚联合王国的大军负责与佩雷吉亚军正面交锋，库洛姆则率领着精锐部队直刺敌方咽喉。令人意想不到的是，佩雷吉亚军中出现了大批逃兵、部队陷入了混乱，就连一向暴虐的国王冈雷鲁也无法阻止——艾梅莉娜所播下的渴望和平的种子，在这一刻发芽了！接下来就要靠库洛姆通过战斗，实现女王的理想了。

在全军将士的殊死奋战下，国王冈雷鲁阵亡，佩雷吉亚军举起了白旗。这场牵涉到大陆三大国家的战争仿佛突如其来的暴风雨一般，却又随着昏君的战死戛然而止。这并不仅仅是库洛姆等人的功劳，更重要的是各国人民对和平的向往让他们化干戈为玉帛。在成为伊利斯圣王代理之际，库洛姆也与心爱的女子成婚，为了抚平战火对祖国造成的创伤而继续努力。

胜利条件：敌全灭

要事先提醒玩家的是，本关结束后库洛姆无论如何都会强制结婚：如果之前没有和新娘候补（自制角色、索瓦蕾、斯米娅、玛利娅贝露）支援等级到达S的话，会自动与好感度最高的一名异性成婚；而若是想让库洛姆与本关新加入的欧莉薇艾（オリヴィエ）结婚，则只要保证其他新娘候补已全部成婚，并让库洛姆与欧莉薇艾组队提升好感即可；如果其他候补全部结婚或战死，且欧莉薇艾也在本关中战死，则库洛姆会与大众脸村姑结合……因此玩家一定要提前做好准备。

开战时欧莉薇艾赶来加入，舞娘的特殊指令“踊る”能够让我方一名角色再次行动，合理利用的话可以化险为夷。战场上两个宝箱分别是“金块（大）”和“女神の像”，记得在战前派盗贼出场。第3回合开始，每回合结束时地图中央、西北和南侧的城砦会出现敌方的主力军，连续两轮。建议在地图中央偏东的城砦附近打防守战，除了能利用地形回复外，也能在敌方盗贼逃跑至此时顺利截杀。最后一轮援军出现后BOSS会主动杀出来，冈雷鲁的武器是可以间接攻击的魔法剑，其实力也不容小觑，建议用必杀率高的强力武器争取秒杀。

第12章 海より来る者

时过境迁，转眼已过去两年，菲利亚联合王国突然遣来信使，希望库洛姆前往召开紧急会议——原来西边的大陆派来了军队！西大陆上的瓦鲁姆帝国凭借武力迅速吞噬了周边的国家，如今帝国军侵略的爪牙已经伸向了伊利斯大陆。库洛姆只得告别了刚出生不久的女儿露姬娜（ルキナ），再度披上征袍。

胜利条件：敌全灭

开战后飞龙骑士塞露玖（セルジュ）即刻加入。帝国军号称“大陆最强”的骑士团不是浪得虚名的，至少在数量上相当唬人，不过大多数还只是下级职业。相信经历过两年前的恶战，玩家的主力都已经转职。开战后先借助北侧堆积的货箱展开阵势，利用高防御的角色挡在外围。只要抵御住西侧骑兵队的突击，我方的魔法部队就可以在人墙内安全地击杀敌兵了。第3回合开始北侧的敌方部队会发动第二波突击，建议利用货箱和木材之间狭窄的路口拒敌，摆下“口袋阵”以逸待劳。依靠局部多打少的优势蚕食掉敌兵后BOSS也会按捺不住、主动攻过来，高难度下适当注意敌方携带银系武器的上级职业即可。过关后本地点可以花钱购买转职道具“マスタープルフ”。

第13章 古き血脉

虽然击败了港口的骑兵团，但这不过是帝国的先头部队而已，军师露芙蕾建议进行海战，这样一来帝国骑兵团的优势就无法发挥。不过伊利斯国内并没有足够的大型战舰，为了保卫大陆全境，库洛姆向佩雷吉亚请求援助。对方的新任国王要求在西方的孤岛——“尸岛”上进行会谈。佩雷吉亚国王的继任者竟是曾率领暗杀部队攻入伊利斯的法乌达，而心狠手辣的茵巴丝仍作为侧近服侍左右，这多少让库洛姆等人心存芥蒂。但对方爽快地就答应了提供运输船和行军资金，这倒是让众人始料未及。更令人大为震惊的是，佩雷吉亚的最高司祭竟然与军师露芙蕾有着同样的姓名、同样的面容！

众多的谜团令露芙蕾难以入眠，当晚法乌达的声音突然在脑海中出现，自称是露芙蕾父亲的他扬言：“神龙那伽（ナーガ）并非你的归宿，向邪龙基姆雷（ギムレー）宣誓效忠，唤醒你身体中沉睡的血脉吧！”危急时刻库洛姆赶到，打断了法乌达的魔法，而营地周围也已被大批尸兵所包围。就在库洛姆即将被尸兵偷袭之际，假面剑士马尔斯杀出挡下了这一击，她也失口叫出了“父亲”。

胜利条件：敌将击破

开战后咒术师亨利（ヘンリー）加入，我方初期位于山谷之中，被两侧的敌人夹击，形势非常不利。建议第一时间派高机动力的强力单位击倒南侧的两个弓箭手，然后全军向南转移。第3回合结束时南侧的城砦会出现援军，可以直接压制阻止敌方的增援，再利用这里的地形抵御北侧攻来的敌人。注意不要轻易离开城砦，否则突然出现的敌人会令我方措手不及。虽然东西和北侧的城砦也会陆续出现援兵，但大多不足为惧，只要小心敌方手持“银の弓”的狙击手，并派人堵在东、西两个道口即可“万夫莫开”。最后反击时兵分两路，便于共同夹击位于桥上的BOSS。

第14章 苍海に舞う炎

假面剑士“马尔斯”的真名是露姬娜，手中的法尔西昂和左眼的圣痕都证明了她确是圣王之血的继承者。露姬娜从十数年后的未来而来，在那个黑暗的时代，邪龙基姆雷复活，无数人因此而失去了生命。担忧人类命运的圣龙那伽通过仪式，令露姬娜穿越了时空，希望能通过改变过去，进而让未来出现转机。据露姬娜所述，在她所处的未来，库洛姆受到同伴的背叛身亡，而她借用曾经的英雄王“马尔斯”之名，正是想从毁灭的命运中将世界拯救出来。

在借到佩雷吉亚的船只后，库洛姆率军乘船出海，与瓦鲁姆帝国满载着士兵的舰队在大海上不期而遇。巨大的兵力差不容乐观，不过露芙蕾却想出了一条妙计——在成功击杀旗舰上的敌将后，利用火攻将敌船一网打尽！

胜利条件：敌将击破

本关的海上作战不算难，利用强力角色挡在船板前便可阻止敌方的地面部队。第1回合时敌人的飞行部队就会快速地包围过来，我方船上的单位基本无法找到绝对安全的位置，因此在第二回合时用弓箭系和魔法系角色尽可能多地击杀敌人成了此战的关键，只要顶住这一波攻势，后面就轻松很多了。第4～6回合结束时，地图西南、东侧、西北会依次再出一批飞马骑士，千万不要看场上敌人不多，就放松警惕了。敌船上的3个宝箱分别是：チェンジプルフ、金块（中）、リカバー，靠敌人身上掉落的“宝の鍵”并不够用，还是要记得派盗贼出场。



在13章结束后，队中有已婚女性的话就会触发相应的外传，有些地点可能暂时无法前往，不过无须担心，等其他章节开启，路线打通后即可进入外传。露姬娜在穿越时空时失散的同伴其实就是我方队伍的下一代，完成外传后就可以将他们招入队中。后文中外传5～16的攻略顺序并非是固定的，不少关卡也有一定难度，父母的能力和特技对子女登场时的能力有影响，因此玩家们可以在主线锻炼好实力后再做挑战。

外传5 传说の继承者

胜利条件：敌全灭
进入条件：リズ结婚、13章结束后自动触发

本关的地图较大，除了位于中央的乌多（ウード）可以用莉兹说得外，与其他3个NPC对话也能分别得到“特效药”（北）、“精灵の粉”（西南）和“速さの药”（东南），因此分兵前往各处救援是此战的重点。敌人方面除了携带“银の弓”的少量刺客外并没有更多弓箭手，因此可以较无顾忌地利用飞行单位快速转移部队。鲁莽的乌多行动起来横冲直撞，尽早说得他并保护起来比较好，击杀敌人时则建议优先瞄准刺客。虽然与NPC对话、拿到奖励后就可以不管他们的死活了（汗），但如果他们在生，会主动帮我方进行远程补血，还是有不少益处的，西侧的敌方部队则可以等几个方面的危机都解除后再过去击倒。



外传6 花の似合う男

胜利条件：敌全灭
进入条件：オリヴィエ结婚、13章结束后自动触发

敌方尽皆为上级职业，且持有的多是炼成过的蓝色武器，因此有相当的难度。阿兹鲁（アズール）用欧莉薇艾或库洛姆皆可说得，而且还有一个隐藏条件，用他击倒一定数量的敌人过关时可以得到特殊奖励，具体为：特效药（1人）、キルソード（2人）、はやての羽（3人）、金块（4人）、ハマーン（5人）。以阿兹鲁目前的实力要与本关的敌人正面抗衡无异于螳臂挡车，在说得他后不要贸然冲进西侧的城砦，先找一个强力角色组队然后全军向东北移动，利用距离差争取在南侧飞行部队到达前击溃北侧的敌兵。消灭掉外围的敌人后再攻入城砦，想要让阿兹鲁补刀的话就尽量引敌方刺客用弓箭、再近身攻击，并寄希望于“キルソード”能出必杀。

外传7 气高き血统

胜利条件：敌将击破
进入条件：マリアベル结婚、13章结束后自动触发

本章是典型的防守战，神殿周围遍布敌人，我方要派强力角色守住墙壁的四个缺口。布雷迪（ブレディ）可以用库洛姆或玛利娅贝露说得，5个村民是不会移动的，过关时残余的NPC数量关系到奖励的获得，具体为：リライブ（1人）、圣なる枪（2人）、金块（3人）、天使の衣（4人）、リザーブ（5人）。由于敌方有很多弓箭手，甚至还有攻击距离2～3格的“ロングボウ”，一旦村民暴露在其射程范围内就会直接被秒杀，因此想要保证

其安全就必须在第2回合主动压出去，左右两翼的压力很大，非常考验玩家部队单兵作战的能力。神殿中的回复系单位则推荐用长距离的“リブロー”，才能在补血的同时确保自己的安全。最后吐槽一句，布雷迪长你成这样、脸上还有刀疤，难怪连玛利娅贝露一开始都怀疑啊……

外传8 汚された决斗

胜利条件：敌全灭
进入条件：ソワレ结婚、13章结束后自动触发

本关有上锁的门和宝箱，派盗贼出场是免不了的。地图北侧的蒂杰露（デジェル）是装甲骑士，附近的弓箭手暂时对她造不成什么威胁。开战后守在大门前拒敌即可，不过敌方不少装甲骑士都能间接攻击，要注意保护后排的魔法单位。两旁的阶梯在前6个回合会涌出不少援兵，一时大意而让阵型出现缺口的话，高难度下很容易导致血量不足的角色丧生。建议带上远距离回复效果的“リブロー”以及“レスキュー”，主力部队稳扎稳打迎击敌人的同时把阵型慢慢向北推进，回复角色远程帮蒂杰露补血，一旦其陷入危机就直接用“レスキュー”把她隔着墙救过来吧！用库洛姆即可说得蒂杰露，东、西两个宝箱内分别是“金块（中）”和“ショートスピア”。

外传9 正义の翼

胜利条件：敌全灭
进入条件：スミア结婚、13章结束后自动触发

辛西娅（シンシア）继承了斯米娅“天然呆”的属性，受到欺骗后认贼作父（汗）。建议开战后全军先向西北移动，尽快用库洛姆或斯米娅说得她。BOSS琉戈尔（リューゲル）在靠近地图北侧的NPC佣兵团后，会用谎言煽动他们攻击我军。不过由于不杀这些中立的佣兵也没有什么奖励，玩家不妨任其一一变成敌人后再击倒，赚取经验值。敌方的部队是按照区域划分成几个部分的，相互间有一定的距离，玩家可以多利用战场上的森林与瓦砾与其展开周旋。7个回合过后再去击杀BOSS，就可以免除“ラッキー7”带来的效果了。

外传10 迷いの刃

胜利条件：敌将击破
进入条件：ティアモ结婚、13章结束后自动触发

用库洛姆或缇娅莫都与塞蕾娜（セレナ）有对话事件，但并不能第一时间说得她。塞蕾娜会自行沿东侧的道路向北移动，需派几名强力角色帮忙开路，同时建议用“レスキュー”杖延缓其行动，否则沿途的敌人轻易就能要了她的性命。西北和东北的楼梯会在第2和第4回合结束时出现援军，与敌方的暗杀者交战时要注意，带有“すり抜け”特技的是能够穿过我方人墙的单位，不要被他们偷袭到后排角色。把东北部的敌人清光后再放塞蕾娜过去，在与霍兰多（ホラント）对话后傲娇双马尾就会正式加入了，后者也会从战场上撤离。注意这一事件结束后正北的4个楼梯还会涌出援军，要提前做好准备。两个宝箱中的道具分别是“サンダーソード”和“金块（中）”。



外传11
天驱ける双龙

胜利条件：敌全灭
进入条件：セルジュ结婚、13章结束后自动触发

杰罗姆（ジェローム）一开始就可以用库洛姆或塞露玖说得，过关时残余的村民数量则关系到奖励道具的获得，具体为：ドラゴンキラー（1人）、术书（2人）、リカバー（3人）、金块（4人）、天使の衣（5人）。由于地图东南的区域与我方初始位置并不相连，要尽早派飞行部队过去，西侧和中央则派人挡住吊桥即可。第2回合的站位尤为关键，要故意让我方的强力角色暴露在敌方6名飞龙统帅的攻击范围内，这样才能利用反击将其一举击倒，否则次回合时他们便会屠杀村民。第3回合第二批飞龙统帅开始行动，第5回合结束时北侧的城砦还会出现援兵，玩家几乎没有喘息的机会。若是我方的飞行部队实力足以与敌方展开空战的话，才有机会守住所有的村民。

外传12
时の迷い子

胜利条件：敌将击破
进入条件：自创角色结婚、13章结束后自动触发

马库（マーク）的初始职业并不固定，如果父亲是库洛姆或母亲是露姬娜的话，马库的职业为战术师，其他情况下则与自创角色的配偶的职业一致。无论如何都建议开场后第一时间派飞行兵种过去说得，并用角色卡住平台南、北两个方向的过道，以免有失，大部队照常向北挺进即可。第2回合敌方的飞行部队就会攻下来，把马库与别人进行组队可保无恙。第3～6回合结束时，东南和北侧的楼梯会交替出现援军，建议不要冲得太快，据守在地图正西那个平台即可，盗贼逃过来时也可以顺便截杀。3个宝箱内分别是：リザーブ、チェンジプルフ、金块（中），击倒BOSS后还可以额外得到一个稀有道具“神龙の泪”。



外传13
佣兵战争

胜利条件：敌全灭
进入条件：ベルベット结婚、13章结束后自动触发

开战前要选择帮助哪一方面的佣兵团，确认后另一方就会变成敌人，而4个村落也会强制关闭两个，过关时还能根据残余的NPC佣兵数量得到一定的资金作为报酬。西侧的重装团以将军、佣兵和贤者为主，帮助他们的话村落中可以得到的是“龙の盾”和“ビーストキラー”；东侧的骑兵团以圣骑士、弓骑士和女武神构成，帮助他们可从村落中获得“ハンマー”和“力のしずく”。实际上选两次“いいえ”再选两次“はい”，可以同时与两侧开战，不但村落中的道具可以全部拿到，过关时更能得到10000G奖励。当然两方面的大军都会如潮水一般涌来，难度极大，对自己实力有信心的玩家可以尝试挑战一下。想快速过关的话推荐帮助赤色佣兵团，这样可以用库洛姆或贝露贝特第一时间说得善人尚布雷（シャンブレー）并让他脱离险境。

外传14 沙尘舞う地で

胜利条件：敌将击破
进入条件：ミリエル结婚、13章结束后自动触发

沙漠地形依旧会大大限制部队的移动力，敌方没有弓箭手，不妨多派飞行部队和魔道部队出战。让米莉艾露访问西南的村落罗兰（ロラン）便会加入。初期敌人的数量并不多，且不少兵力会向东北的村落挺进。想先敌方一步访问该村落，要提前派出机动部队截杀沿途的蛮族和狂战士。成功访问后次回合西北会出现新的村落，而北侧和西南也有敌援军赶到；访问西北的村落后东南再次出现新的村落，东北和南侧也会出现第二波敌援军；访问最后一个村落后得知重要的情报，且地图东、西出现最后一波敌援军。三个村落中分别可以得到：力の药、はやての羽、金块（大）。而完成这一系列事件后让角色在BOSS西1格、南2格的位置待机（如图），就能找到传说中的“女神の杖”。



外传15 秘められた一矢

胜利条件：敌全灭
进入条件：サーリャ结婚、13章结束后自动触发

诺瓦露（ノワール）位于地图东北角的房间中孤立无援，开战后迅速过桥，把敌方的弓骑士引过来利用反击干掉，随后大部队就可以向北挺进了。第2回合时诺瓦露捡到“钢の弓”并成为可操作角色，控制她向南的同时大部队需尽快击倒西侧杀来的飞行部队，随后在桥前布阵就能较为稳妥地抵挡住西南骑兵团的冲击。第5回合结束时北侧的飞行部队会开始行动，相信此时诺瓦露已经成功与大部队会合，我方可以依靠着东侧的断壁残垣构筑起防御体系，将敌人一一狙杀后再去与西边的BOSS开战。虽然敌方都是上级职业且手持蓝色的炼成武器，但本关并没有敌援军，只要能顶过前期的压力，中后期就会非常轻松。（不过母女俩对关的场面估计会吓到胆小的玩家？）

外传16 幼き龙の娘

胜利条件：敌将击破
进入条件：ノノ结婚、13章结束后自动触发

龙人恩恩（ンン）位于地图东南角孤立的房间中，乍看之下安全，实际上第2回合结束时房间的墙壁会发生坍塌，如果没有及时赶到的话她很快就会被敌人围杀。建议开战后立刻向南，并于次回合用“レスキュー”将恩恩救出免得夜长梦多，库洛姆或诺诺与她对话都能令其加入。部队沿着房间行进时要注意手持“スライム”的巫师，虽然其命中率不高，但毕竟攻击距离长达10格。当我方突破房门后墙壁会大量坍塌，周围的敌兵会一举攻来，且敌方勇士拥有“力の叫び”的特技，感觉吃力的话建议退回西南角的宝箱房间防守。宝箱中的道具分别是：リカバー、チェンジプルフ、金块（中）。最后值得一提的是本关中出现的尸兵——木乃伊（マミー），它们虽然长相与普通的丧尸（ゾンビ）一样，但经验值却非常高，玩过《外传》的玩家相信都不会忘记吧。

第15章 解放の狼烟

在击溃了瓦鲁姆帝国的舰队后，库洛姆等人驾船驶向了大洋彼岸的未知大陆，刚到港口就发现一位手持两把武士刀的女性正被帝国军追赶。这位名叫“塞莉（サイリ）”的女武士是瓦鲁姆大陆上抵抗军的一员，原来不满帝国皇帝——瓦鲁哈尔特（ヴァルハルト）统治的人很多，但大多各自为战。为了将这些战力凝聚到一起，塞莉才只身一人四处奔走。不过这些抵抗势力却各怀异心，无法真正团结起来。瓦鲁姆帝国拥有百万大军，如果抵抗军依旧如此，迟早会遭到帝国的鲸吞。若是有人能够举起一面反抗帝国的大旗，将这些抵抗势力团结起来，就足以聚集到大陆约两成以上的战力，但塞莉因为兄长在帝国皇帝身边的缘故，并不具有足够的影响力。此时库洛姆率领同盟军击溃帝国军舰队的消息早已传遍了大陆，给各地的抵抗势力带去了巨大的冲击，如果库洛姆愿意振臂一呼，相信响应者将纷至而来。

胜利条件：敌全灭

塞莉的职业是剑圣，虽然身上没有武器，但超高的回避率足以让她面对两名装甲骑士的夹攻也能游刃有余。当然，如果不放心的话也可以直接用“レスキュー”将其救出，并用库洛姆对话进行说得。开战后即刻向北移动，利用这里的狭窄地形摆下阵型，抵挡西侧和南侧攻来的敌军。南侧敌军会因为沙地的影响移动缓慢，不过将军拥有“守备の叫び”特技，能提升周围单位的守备力，建议准备好强力的魔法角色待其靠近后一举消灭；而西侧敌方BOSS的职业是暗黑骑士，其特技“スロースタート”的效果会在15回合结束时消失，因此不用急着过去跟他硬拼。访问最北侧的民居分别可以得到：金块（大）、リブロー、木书、チェンジプルフ，不要错过了。

第16章 神龙の巫女

瓦鲁姆大陆从古代开始就对神龙保持着虔诚的信仰，民众们对能够听到神龙声音的巫女抱有绝对的崇拜之情。但现在神龙巫女却被帝国军抓走，囚禁在以“米拉大树”建造的神殿中。想要提高同盟军的影响力和凝聚力，解救巫女就事在必行。突破帝国军的防线后，众人终于在树顶的神殿见到了龙之巫女。芝琪（チキ）告诉库洛姆：“炎之台座”即“炎之纹章”，其拥有超越一切的强大威力，目前上面只镶嵌了一个宝玉——“白炎”，若能将剩余四个寄宿着神龙那伽之力的宝玉找到，就可以进行“觉醒之仪”。如今邪龙基姆雷正在苏醒，芝琪将自己持有的“苍炎”托付给库洛姆，希望他作为圣王的继任者，能够将世界从破灭中拯救出来。

胜利条件：敌将击破

此战在神木上展开，盘根错节的巨大树根就是步行单位所能移动的范围。三个盗贼都携带着不错的宝物，不过敌方手持“銀の弓”的单位相当多，火力范围几乎覆盖了三分之二的地图。在高难度下建议全军向西北移动，击杀持有“マスタープルフ”和“はやての羽”的盗贼即可，带金块的就放过吧，免得“人为财死”。随后就在地图正西的小块区域展开防守阵型，因为第4～6回合结束时，会从地图南侧、四个角以及西南各出现一波援军。这里有一格位置可以阻挡从东侧和南侧袭



来的全部步行单位，只要卡住要道口的角色守备够高就不会太大有危险，其他人优先解决攻过来的飞隼骑士后，再根据战况走位和反击。无毛将军拥有“大盾”特技，且攻击力也很高，用特效武器会比魔法单位攻击要稳妥一些。过关后这里就会出售平行转职道具“チェンジプルフ”了。

第17章
死の运命

在听到巫女的召唤后，抵抗部队陆续从大陆各地赶来集结，但帝国方面必然不会熟视无睹，皇帝很可能会在抵抗势力尚未成型前出动大军。塞莉建议先发制人，由抵抗军牵制皇帝的大部队，库洛姆率精锐部队趁机攻打修瓦因（シュヴァイン）要塞。在同盟军的猛攻下，要塞虽然陷落，但大量抵抗军临阵倒戈，负责牵制皇帝和伦哈（レンハ）的部队也被击溃，库洛姆等人顿时成了笼中困兽……

由于战况急转而下，军师露芙蕾大胆建言先突出重围，并在敌方大军尚未集结前把同盟军一分为二，少数人设法牵制帝国皇帝，另一部分则争取在最短的时间内击溃伦哈的部队，随后再与牵制部队会合共同抵御帝国大军。虽然是兵行险招，但如果此时逃亡，胜利的希望就会更加渺茫。巴吉里奥主动揽下了牵制皇帝的危险任务，却被露姬娜阻拦——因为在她所处的未来，巴吉里奥正是因此而战死的！菲利亚的西部之王却并没有因此而退却，马革裹尸是战士最好的归宿，更何况如果因为知道自己的命运就畏首畏尾，是绝对无法改变未来的。

胜利条件：敌将击破

本关是攻城战，初始时我方被分为三股小部队，但敌兵也较为散落，战斗的压力并不大，应分头尽快向北推进。敌方的女武神部队是最大的威胁，进军时注意保护好魔防较低的角色。中央部队可以带一个盗贼，以打开北侧的大门，而西侧部队在突破狭长通道时记得全体装上间接攻击的武器，利用反击消灭围堵过来的狙击手。房间的宝箱中分别是：ブーツ、天使の衣、マスタープルフ、金块(大)。敌方盗贼的目标是西北的宝箱，随后他会从西侧出口逃走，我方进攻够快的话成功截杀不成问题。战斗的难点在第8回合结束后，抵抗军的潜入部队会因为艾克塞莱（エクセライ）的出现而倒戈，之后直到14回合结束，各个楼梯中都会出现敌援军。如果不想打持久战，可以等部队会合后直接强攻王座上的主将。若是想全灭敌人，则建议在两个宝物库开战，东北侧的部队压力相对较大，一定要尽量确保在己方回合击杀敌人，否则BOSS会利用“リザーブ”进行全体回血。



第18章
双剑の兄妹

库洛姆率军逼近了伦哈的大军，不过若是在开阔的地域作战，倒戈的部队立刻会对同盟军落井下石。然而不远处喷出岩浆的火山却让露芙蕾想出了奇策：把伦哈



的部队引到火山上交战！这样一来持观望态度的抵抗军部队就会因顾忌自己的生命而驻足不前。正如军师的判断一样，来到火山顶决战的只有塞莉的哥哥——伦哈所率领的部队。

这个有“剑圣”之称的男人为何会舍弃荣耀、屈服于帝国的淫威之下？在把伦哈击倒后，众人终于从帝国军师艾克塞莱的口中得知了真相：为了保住妹妹的生命，伦哈才屈身于敌营，否则单枪匹马的塞莉又怎有可能逃离帝国军的魔爪？可是这对兄妹却连一句道别都来不及说，便阴阳两隔……为了不浪费已经逝去的生命，塞莉惟有忍住泪水继续前进。

胜利条件：敌将击破

我方依旧被分为三个部分，虽然狭窄的道口利于防守战，但本关必须尽快把部队向南推进。因为随着时间的经过，熔岩会侵蚀平台，并令停留在“坏れ床”上的单位强制受到10点伤害。熔岩是从西北和东南开始，每回合吞没一个区域的，因此敌人可以说与我方一样，面临着必须背水一战的窘境。开战后迅速利用强力角色开路，由于岩浆上空是无法停留的，因此只要卡住平台外围的位置，就可以有效阻止敌方狮鹫骑士的突袭。地图中部四个宝箱分别是：チェンジプルフ、力のしずく、レスキュー、金块（中）。虽然对方没有盗贼，但如果平台被岩浆侵蚀，宝箱也会被破坏，因此最好带上两名有“鍵开け”特技的角色快速回收。剑圣伦哈实力很强且有“流星”特技，建议用有“剑杀し”特技的角色发起攻击。



外传17 悠久の思い

胜利条件：敌全灭
进入条件：18章结束后自动触发

本关的要点是保护处在仪式中、毫无防备的芝琪，敌方尽皆是飞行单位，我方要用守备力高的角色在芝琪身边筑起一圈人墙。如果已经有将军练出了“守备の叫び”特技就多多利用、强化周边部队的防御力吧。东、西、南三个方向会源源不断地出现敌人，因此前期战斗应以防守为主，不要轻易离开守备位置，中央可以留一到两个回复角色和弓箭单位进行支援。第5回合结束时BOSS会攻上来，这也意味着援兵已经耗尽，再坚持一阵、待局势明朗后就可以转守为攻了。过关后芝琪自动加入。

第19章 霸王ヴァルハルト

胜利并没能让同盟军享受片刻的喜悦，因为巴吉里奥战死的噩耗已经传来。菲利亚的西部之王纵然豪情万丈，但也无法抵敌瓦鲁姆大陆的恐怖霸王——瓦鲁哈尔特。浑身是伤、侥幸逃生的芙拉维阿只带回了巴吉里奥托付给她的“绯炎”。不过皇帝却与其直属部队返回了帝都，看来“帝国最强之剑”伦哈的战死令皇帝如断一臂，投敌的抵抗军也因此动摇、纷纷散去。接下来就是与瓦鲁哈尔特皇帝的决战了，库洛姆立誓用胜利为死去的战友们送行。帝国方面仍拥有巨大的优势，军师艾克塞莱本打算利用消耗战拖垮同盟军，但皇帝瓦鲁哈尔特却并不想借用雕虫小技，只有通过正面作战取得的完全胜利才配得上“霸王”的称号。

胜利条件：敌将击破

本关不愧为与帝国方面的大决战，开战后大陆最强骑兵团的攻击范围覆盖全场，因此耍不了什么小聪明，我方惟有尽显主力出战，与敌方正面对拼！实力足够的情况下可以兵分两路，依靠两侧的城砦拒敌；感觉吃力的话就优先把部队集结到同一侧，采取先前惯用的战术拉开间距。敌方会按照“南侧骑兵→北侧飞兵→北侧骑兵”的顺序进行伏波状突击，任何一个环节的薄弱都可能会导致角色阵亡，因此除了单兵的实力外，也很考验玩家的大局观和细节走位。敌方部队的数量开始减少后就按照一回合一个城砦的距离往北稳步推进，第4～8回合结束时，城砦中都会出现敌援军，故不要攻得太快，应把身后的部队清理干净后再去找BOSS决战，免得受到夹击。瓦鲁哈尔特皇帝的专属技能“霸王”效果是兽马、装甲特效免疫，其手中的宝剑“太阳”也有吸血的功能，因此要抓住其只有1格射程的弱点，用强力魔法快速击杀。

第20章 真の王

在一场波澜壮阔的大决战后，帝国皇帝兵败负伤。自出道以来未尝一败的无敌霸王竟然落败，这一消息令大地都为之动荡，摇摆不定的抵抗势力终于集结起来，库洛姆则在大军的簇拥下攻向了帝都。数十万大军包围下的帝都气氛无比凝重，但皇帝却毫无惧色，在这华丽的舞台上，霸王与圣王之间的激战就此上演！两人都是凭借着坚定不移的信念贯彻自己理想的王者，最终“霸道”不敌“王道”，瓦鲁姆大陆的战争也就此划下了休止符。

胜利条件：敌将击破

城内的狭窄地形对于以少数精锐部队为主的玩家而言更为有利，开战后先布下防御阵型，用物防、魔防兼备的角色抵挡敌方的正面攻势，东西两侧以魔法快速击杀掉将军后回到中央进行支援。“无毛将军”塞尔班特斯（セルバンテス）很快会攻下来，不过“大盾”特技对于魔法攻击无效，他也只有被秒杀的命。消灭敌人后建议兵分两路，两侧的狭长过道相比中央的宽阔空间更容易拒敌，这样也方便截杀东北的盗贼。全灭地图南半边的敌人后，再过两个回合，我方初始位置南侧就会出现大批援军，如果能提前推进到西北和东北的宝物库前就不会导致腹背受敌。4个宝箱内分别是：チェンジプルフ、真龙石、超兽石、精灵の粉。最后面对皇帝时，就用强力的剑系角色把他引出王座、进行正面交锋吧，这也算是对这位霸者的尊重了。

第21章 五つの宝玉

随着战争的结束，被皇帝夺走的“碧炎”回到了炎之台座上，库洛姆也率军返回了祖国。弗雷德里克正负责调查最后一块宝玉的下落，佩雷吉亚王法乌达却送来口信，愿意主动归还“黑炎”，希望库洛姆能到其王城一叙。虽然法乌达的人格不能轻信，但库洛姆却也无法轻言拒绝。当众人到达佩雷吉亚城后，露芙蕾发现四下暗藏着伏兵，这果然是陷阱！法乌达的真正目的是夺取炎之台座和其他4枚宝玉。

就在库洛姆等人即将杀出重围时，露芙蕾受到法乌达的控制并夺走了炎之台座。众人并没有责怪受到控制的露芙蕾，惟有露姬娜对她拔剑相向——原来在她所处的未来，库洛姆正是被最信赖的战友所杀，既然露芙蕾无法摆脱法乌达的控制，很可能就会在不久的将来对库洛姆痛下杀手！就在露姬娜挥剑之际，库洛姆及时出现阻止了一切。露芙蕾是自己同甘共苦的战友，一路上并肩作战让两人之间结下了深深的情意，相比起所谓“命运”，库洛姆更相信同伴间的羁绊，相信众人同心协力才能改变未来。

胜利条件：敌将击破

我方处于敌方的重重围堵之中，由于对方的巫师持有长距离攻击魔法“スライム”，且地图东、西两侧的封闭区域还会不断出现巫师，我方无法攻击到他们，因此原地逗留并不明智。第1回合就可以开门突击掉南侧房间内的敌人，并把防线推移到西侧的路口。第5、7回合结束时，西北和东侧的楼梯会依次出现4支援军，不妨算好回合数提前站位，阻止援兵冒出。攻到南侧后西南和东南的楼梯还有援军的出现，将其击溃后就尽快击杀BOSS吧。4个宝箱分别是：秘传の书、金块（大）、ノーブルレイピア、リザーブ，敌人的援军较多，此战切忌拖延。战后的对话无论选择“はい”或“いいえ”都对剧情没有影响。

第22章 灭びの予兆

佩雷吉亚的大批教徒仿佛行尸走肉一般，向着龙之祭坛不断聚集。法乌达留下茵巴丝和尸兵中的“十二魔将”阻挡库洛姆等人，自己则前往祭坛，准备利用镶满宝珠的炎之台座的力量以及众多教徒的生命为祭品，令邪龙基姆雷复活。

胜利条件：敌将击破

本关的敌人数量锐减，但“十二魔将”堪称精锐。除了“勇者”系的武器外，其手持的古代武器可以为我方所用。由于十二魔将是分三个区域的，因此可以算好攻击范围后把他们引出来打，这也是难得的我方可以在数量上占上风的战役。需要注意的是敌方勇士的特技“カウンター”，其能够把伤害反弹给邻接的角色，因此务必用间接攻击与他开战。消灭东西两侧的部队后北侧的敌人就会攻下来，但BOSS不会主动出击。茵巴丝的职业是暗黑飞马，魔法攻击虽强但也有飞行和兽马的双重弱点，灵活运用特效武器即可轻松击倒。

第23章 运命か、绊か

在龙之祭坛，邪龙的“觉醒之仪”已经开始，而作为基姆雷觉醒后的容器则是露芙蕾的身体——因为她是法乌达的孩子、邪龙之血的继承人。露芙蕾的母亲在其幼小的时候背叛教团，隐姓埋名后将孩子抚养成人，但却仍然没能逃脱命运的束缚。面对犹豫不决的露芙蕾，库洛姆的话语令她振作了起来：“你流着什么血并不重要，我们相信你，所以你也要相信你自己！”面对着自己的父亲，露芙蕾选择了与库洛姆并肩战斗，与命运抗争。

眼前的场景似曾相似，在击倒法乌达后，露芙蕾梦中的一幕再度上演，受到控制的她亲手刺穿了库洛姆的胸膛……无论露姬娜做出了多大的努力，命运的车轮似乎仍按着原来的轨道转动，就在她近乎绝望之时，本该死去的巴吉里奥出现了！“命运之类不过是死人的说辞！”菲利亚西部之王在当天并没有与帝国皇帝以死相拼，倒在血泊和泥泞中的他顽强地活了下来，巴吉里奥用亲身经历告诉露姬娜，未来是可以改变的。露芙蕾和库洛姆也不过是上演了一出自相残杀的假戏，并肩作战的同伴间的深深羁绊，彻底冲破了命运的枷锁！

胜利条件：敌全灭

本章的标题与断章一样，地图也别无二致，库洛姆和自创角色与大部队分离，暗之壁障连“レスキュー”杖的效果都能阻隔。南侧的大部队边消灭周边的敌人便往西北移动，可以减小受攻击面，而主角两人专心对付法乌达，其没有特技辅助，在两名强力角色的合击下立刻就会败下阵来。剧情过后暗之壁障就会消失，芙拉维阿和巴吉里奥加入，法乌达则瞬移到东南角。尽快将我方部队合兵一处，然后共同抵御攻过来的教团大军。第4～6回合结束时地图东、西两侧的楼梯都会出现援军。BOSS的等级和能力有所提升，且追加了3个特技，不过依旧不会主动出击，玩家有充足的时间调整站位，利用好支援效果在一回合内解决他！

第24章 圣王继承

法乌达虽死，但一切尚未结束，佩雷吉亚的最高司祭、那个与露芙蕾有着同样名字和面容的人，事实上是曾杀死过库洛姆、并作为邪龙容器而觉醒的基姆雷。她追着露姬娜从未来而来也消耗了大半的龙之力，不过准备就绪的龙之祭坛令她再度作为邪龙觉醒。目睹着巨大的邪龙降临，只有一人还保持着冷静——露芙蕾抢回了炎之台座，只要能实行圣龙的“觉醒之仪”，一切就还有转机。

胜利条件：敌全灭

本关的大片森林地形对防御和回避有所加成，但也令步行单位的移动受到一定的限制，敌方虽有少量弓骑兵，但也因为地形的关系威胁大减，因此我方可以派出以飞行职业为主的部队。经历过前番的苦战后，此战的难度相对较低，只要留心对方的飞行部队即可。从第3回合结束时开始，地图上的6个城砦会开始不断涌出敌兵，由于过关条件是“敌全灭”，若玩家不想拖延太久的话，在主力向东推进的同时让支援角色压制城砦就能大大缩短过关时间。剧情后库洛姆的专用武器变成“神剑ファルシオン”。

第25章 神杀しの法

在山顶的祭坛，承受住龙火的库洛姆唤醒了圣龙那伽。她虽然并不像基姆雷那样拥有强大的破坏之力，但慈爱的圣龙还是赐给了库洛姆加护——引出法尔西昂真正的威力。不过邪龙拥有极为强大的力量，法尔西昂也只能暂时阻止其苏生、并不能真正将其击倒——就像昔日英雄王马尔斯那样。想要彻底将邪龙消灭，恐怕只有让基姆雷自行了断了。流着邪龙之血的露芙蕾提出了大胆的设想，如果是自己把基姆雷杀死的话，是否与让邪龙“自杀”的效果一样呢？那伽肯定了这一设想，只不过如此一来，露芙蕾也很可能会死去……

胜利条件：敌将击破

剧情时的对话选择并没有实质性影响，本关的目标是正北方的黑暗飞马留巴丝，她本身并没有多少强化。进攻的路线有东、西两条，西侧的敌人将军较多，东侧则以狂战士和勇士为主，玩家可以根据自己主力的职业任选一条路线。开战前可以强化炼成一些武器，因为此战的要点同样是“兵贵神速”。第4回合结束时地图南侧会出现增援的敌兵，随后西南、东南以及东、南两侧都会无限刷出敌人，高难度下持久战只会对我方越发不利，唯有杀敌够快才能甩开它们一路向北，强袭击倒BOSS。

终章 邪龙ギムレー

胜利条件：敌将击破

终于迎来与邪龙的最终战，带上最强的装备出战吧！开战后我方全员HP被降至最低，随后的选择对剧情没有影响，神龙那伽为我方补血后就可以集结兵力大举压上。四周魔法阵中的敌援军是无限的，因此要尽快火力倾泻到BOSS身上。此战其实无需太多人，库洛姆、露姬娜以及自创角色三人作为主攻，再带三名移动力高、支援至少为A的单位即可。开战后立刻进行组合并向北进军，第二回合就可以攻击到邪龙，注意站位时保持两两邻接，这样在敌方攻击的回合有极高的几率发动支援防御化解杀兵的攻势。神剑法尔西昂对邪龙有特效伤害，实力够强的话纵使没有“疾风迅雷”特技，在第3回合也可以解决BOSS了。注意剧情时选择以库洛姆还是自创角色给基姆雷最后一击，最终的结局是有所不同的。具体这里就不剧透，结局和角色们的后日谈就留给玩家们自行体会吧！



通关以后

Ending结束后系统自动存档，标题界面的“エクストラ”选项中追加“支援会话回想”、“动画回想（ムービ—回想）”和“角色欣赏（ユニットビュ—ア—）”；遭遇战可以选择BGM“强者”；重开游戏后可以继承名声值，前周目的自创角色会加入到“マイユニット名鉴”中；以“ルナティック”难度通关的话，还会追加更高难度的“ルナティック+”模式。

资料列表

角色一览

以下是一周目流程中可以加入我方的全部角色，DLC关卡以及无意识通信提供的历代角色不包括在内。可能有细心的玩家会发现，通关后自创主角的支援列表中也还有6个黑影没有开启，里面明显有伊利斯圣王、帝国皇帝等，这些应该是本作的隐藏角色，目前获得条件尚不明朗。

角色名称	初期职业	加入章节
自创角色	战术师	序章，初期自动加入
クロム	领主	序章，初期自动加入
リズ	修女	序章，初期自动加入
フレデリク	重骑士	序章，初期自动加入
ソワレ	轻骑士	1章，第2回合开始时自动加入
ヴィオ—ル	弓箭手	1章，第2回合开始时自动加入
ソ—ル	轻骑士	2章，初期自动加入
ヴェイク	战士	2章，初期自动加入
ミリエル	魔道士	2章，第2回合开始时自动加入
スミア	飞马骑士	3章，初期自动加入
カラム	装甲骑士	3章，用クロム对话后加入
ロンク—	剑士	4章，过关后自动加入
マリアベル	吟游诗人	5章，初期自动加入
リヒト	魔道士	5章，初期自动加入
ベルベット	兽人	6章，第2回合开始时自动加入
ガイア	盗贼	6章，用クロム对话后加入
ティアモ	飞马骑士	7章，第3回合开始时自动加入
ノノ	龙人	8章，初期自动加入
グレゴ	佣兵	8章，初期自动加入
リベラ	武僧	9章，用クロム对话后加入
サ—リャ	咒术师	9章，用クロム对话后加入
オリヴィエ	舞娘	11章，初期自动加入
セルジュ	飞龙骑士	12章，初期自动加入
ヘンリ—	咒术师	13章，初期自动加入
ルキナ	领主	13章，过关后自动加入
サイリ	剑圣	15章，用クロム对话后加入
バジ—リオ	勇士	23章，击倒ファウダ—后加入
フラヴィア	勇者	23章，击倒ファウダ—后加入
ドニ	村人	外传1，本关中提升1级方可加入
アンナ	骗术师	外传4，用クロム对话后加入
ウ—ド	剑士	外传5，用リズ对话后加入
アズ—ル	佣兵	外传6，用クロム或オリヴィエ对话后加入
ブレディ	僧侣	外传7，用クロム或マリアベル对话后加入
デジエル	装甲骑士	外传8，用クロム对话后加入
シンシア	飞马骑士	外传9，用クロム或スミア对话后加入
セレナ	佣兵	外传10，用クロム或ティアモ对话，待她到达北侧的ホラント身边后加入
ジェロ—ム	飞龙骑士	外传11，用クロム或セルジュ对话后加入
マ—ク	战术师或自创角色的配偶的职业	外传12，用クロム或自创角色对话后加入
シャンブレ—	兽人	外传13，用クロム或ベルベット对话后加入
ロラン	魔道士	外传14，用ミリエル访问西南村落后加入
ノワ—ル	弓箭手	外传15，第2回合自动加入
ンン	龙人	外传16，用クロム或ノノ对话后加入
チキ	龙人	外传17，过关后自动加入

特技一览

以下是本作中我方能够习得的全部特技，敌方专属的特技如“邪龙の鳞”等不包括在内。特技在职业到达指定等级后就能自动习得，培养角色时可以参考下表有针对性地进行学习。

特技名称	特技效果	职业/习得等级
デュアルアタック+	支援攻击发动几率+10%	领主（ロード）/Lv1
カリスマ	周围3格内的己方单位命中、回避+5	领主（ロード）/Lv10
天空	发动太阳和月光进行2次连续攻击，发动几率=技/2%	大领主（マスターロード）/Lv5
王の器	自己的技能发动几率+10%	大领主（マスターロード）/Lv15
战知识	双人组队时获得的经验值为1.5倍	战术师/Lv1
方阵	邻接的己方单位必杀、必杀回避+10	战术师/Lv10
华炎	用魔法攻击时追加伤害=力/2，用武器攻击时追加伤害=魔力/2，发动几率=技%	神军师/Lv5
七色の叫び	使用“应援”指令，周围3格内的己方单位在1回合内全能力+4	神军师/Lv15
磨练	获得的武器熟练度为2倍	轻骑士（ソシアルナイト）/Lv1
屋外战斗	在屋外战斗时，命中、回避+10	轻骑士（ソシアルナイト）/ Lv10
守り手	双人组队时全能力+1	圣骑士（パラディン）/Lv5
圣盾	受到弓、书的伤害减半，发动几率=技%	圣骑士（パラディン）/Lv15
守备+2	守备+2	装甲骑士（アーマーナイト）/Lv1
屋内战斗	在屋内战斗时，命中、回避+10	装甲骑士（アーマーナイト）/Lv10
月光	敌方守备、魔防减半，发动几率=技%	重骑士（グレートナイト）/Lv5
デュアルガード+	支援防御发动几率+10%	重骑士（グレートナイト）/Lv15
守备の叫び	使用“应援”指令，周围3格内己方单位在1回合内守备+4	将军（ジェネラル）/Lv5
大盾	受到敌方剑、枪、斧的伤害减半，发动几率=技%	将军（ジェネラル）/Lv15
强夺	击倒敌人时有一定几率获得“金块（小）”，发动几率=幸运%	蛮族/Lv1
一发屋	命中-5、必杀+10	蛮族/Lv10
怒り	HP在一半以下时，必杀+20	狂战士（バーサーカー）/Lv5
斧の达人	装备斧时力+5（装备“ボルトアクス”时魔力+5）	狂战士（バーサーカー）/Lv15
最大HP+5	最大HP+5	战士/Lv1
热い心	必杀+5	战士/Lv10
力の叫び	使用“应援”指令，周围3格内己方单位在1回合内力+4	勇士（ウォーリアー）/Lv5
カウンター	受到邻接敌人攻击时反弹伤害	勇士（ウォーリアー）/Lv15
武器节约	攻击时武器耐久值不减，发动几率=幸运×2%	佣兵/Lv1
后の先	敌方发起攻击时，命中、回避+10	佣兵/Lv10
太阳	给敌方造成伤害的一半回复自身HP，发动几率=技%	勇者/Lv5
斧杀し	敌方装备斧时，命中、回避+50	勇者/Lv15
技+2	技力+2	弓箭手（アーチャー）/Lv1
先の先	自己发起攻击时，命中、回避+15	弓箭手（アーチャー）/Lv10
技の叫び	使用“应援”指令，周围3格内己方单位在1回合内技力+4	弓骑士（ボウナイト）/Lv5
弓杀し	敌方装备弓时，命中、回避+50	弓骑士（ボウナイト）/Lv15
命中+20	命中+20	狙击手（スナイパー）/Lv5
弓の达人	装备弓时力+5	狙击手（スナイパー）/Lv15
回避+10	回避+10	剑士/Lv1
待ち伏せ	HP在一半以下时，受到敌方攻击时也能先制攻击	剑士/Lv10
流星	伤害值降为一半、进行5次连续攻击，发动几率=技/2%	剑圣（ソードマスター）/Lv5
剑の达人	装备剑时力+5（装备“サンダーソード”时魔力+5）	剑圣（ソードマスター）/Lv15
键开け	无需钥匙即可打开门或宝箱	盗贼/Lv1
移动+1	移动力+1	盗贼/Lv10
ラッキー7	7回合以内命中、回避+20	骗术师（トリックスター）/Lv5
轻业	可进入的地形移动时都视作平地	骗术师（トリックスター）/Lv15
灭杀	将敌方一击必杀，发动几率=技/4%	刺客（アサシン）/Lv5
すり抜け	可以穿过敌人进行移动	刺客（アサシン）/Lv15
速さ+2	速度+2	飞马骑士（ペガサスナイト）/Lv1
リフレッシュ	回合开始、周围3格内没有任何单位时，HP回复20%	飞马骑士（ペガサスナイト）/Lv10

特技名称	特技效果	职业/习得等级
速さの叫び	使用“应援”指令，周围3格内己方单位在1回合内速度+4	飞隼骑士（ファルコンナイト）/Lv5
枪の达人	装备枪时力+5（装备“しびれる枪”时魔力+5）	飞隼骑士（ファルコンナイト）/Lv15
移动の叫び	使用“应援”指令，周围3格内己方单位在1回合内移动+1	暗黑飞马（ダ–クペガサス）/Lv5
疾风迅雷	击倒敌人时可以再次行动（1回合1次）	暗黑飞马（ダ–クペガサス）/Lv15
力+2	力+2	飞龙骑士（ドラゴンナイト）/Lv1
疾驱	周围3格内没有己方单位时，命中、回避+10	飞龙骑士（ドラゴンナイト）/Lv10
ホットスタ–ト	战斗开始时命中、回避+15，效果随着回合的经过逐渐减弱	飞龙统帅（ドラゴンマスタ–）/Lv5
剑杀し	敌方装备剑时，命中、回避+50	飞龙统帅（ドラゴンマスタ–）/Lv15
运び手	双人组队时移动力+2	狮鹫骑士（グリフォンナイト）/Lv5
枪杀し	敌方装备枪时，命中、回避+50	狮鹫骑士（グリフォンナイト）/Lv15
魔防+2	魔防+2	吟游诗人（トルバド–ル）/Lv1
深窗の令娘	周围3格内的己方男性单位回避、必杀回避+10	吟游诗人（トルバド–ル）/Lv10
魔防の叫び	使用“应援”指令，周围3格内己方单位在1回合内魔防+4	女武神（ヴァルキュリア）/Lv5
デュアルサポ–ト+	支援效果上升	女武神（ヴァルキュリア）/Lv15
祈り	HP在1以上、受到致命攻击能以HP=1的状态存活，发动几率=幸运%	修女（シスタ–）、僧侣/Lv1
いやしの心	用杖对己方进行回复时，回复量+5	修女（シスタ–）、僧侣/Lv10
幸运の叫び	使用“应援”指令，周围3格内己方单位在1回合内幸运+8	战斗修女（バトルシスタ–）、武僧（バトルモンク）/Lv5
回复	回合开始时，HP回复30%	战斗修女（バトルシスタ–）、武僧（バトルモンク）/Lv15
魔力+2	魔力+2	魔道士/Lv1
集中	周围3格内没有己方单位时，必杀+10	魔道士/Lv10
魔力の叫び	使用“应援”指令，周围3格内己方单位在1回合内魔力+4	贤者/Lv5
魔の达人	装备魔道书时魔力+5	贤者/Lv15
咒い	邻接的敌方单位回避–15	咒术师（ダ–クマ–ジ）/Lv1
赤の咒い	周围3格内敌方单位回避、必杀回避–10	咒术师（ダ–クマ–ジ）/Lv10
复仇	给敌方造成自己HP减少量一半的伤害，发动几率=技/2%	巫师（ソ–サラ–）/Lv5
魔杀し	敌方装备魔道书时，命中、回避+50	巫师（ソ–サラ–）/Lv15
スロ–スタ–ト	每回合命中、回避上升1，第15回合结束时效果消失	暗黑骑士（ダ–クナイト）/Lv5
生命吸收	击倒敌人时HP回复50%	暗黑骑士（ダ–クナイト）/Lv15
良成长	升级时全能力成长判定+20	村人/Lv1
下克上	面对等级比自己高的单位时（上级职业当前等级+20），命中、回避+10	村人/Lv15
幸运+4	幸运+4	舞娘（踊り子）/Lv1
特别な踊り	跳舞后令再次行动的单位在1回合内力、魔力、守备、魔防+2	舞娘（踊り子）/Lv15
バイオリズム·偶数	偶数回合时，命中、回避+10	兽人（ダグエル）/Lv1
兽特攻	攻击对兽马系单位有特效	兽人（ダグエル）/Lv15
バイオリズム·奇数	奇数回合时，命中、回避+10	龙人（マムク–ト）/Lv1
龙特攻	攻击对龙系有特效	龙人（マムク–ト）/Lv15



“亲民”是《觉醒》给本人带来的第一印象，沿用自《新·纹谜》的不死人模式、攻击前系统直接显示估算伤害和残余HP、战场随时存档功能、众多知名声优加盟等等，也难怪会有如此多新玩家对本作抱有兴趣了。但“亲民”并不等于“LU向”，系列该有的难度和战略性依然健在，售前为玩家所担心的“双人组队”和“支援系统”都拿捏得比较好，高难度下必须合理利用才能攻破难关。“特技回归”也是在粉丝中呼声较高的，本作一次性就加入90个左右的特技，让人大呼过瘾。部分玩家对于“无限练级”颇有微词，但实际上对于国内大部分从《外传》入门的系列粉丝来说，这恰恰迎合了当年那批“练级狂人”的胃口。本作的品质毋庸置疑，争议较大的DLC内容是否厚道现在断言还为时尚早。私以为“阳春白雪，曲高和寡”的不一定就会是好游戏，而能满足不同层面玩家需求的，才是成功的作品。

Agatsuma Entertainment

本作很有当年SS上的名作《守护英雄》的感觉。在2D场景中喧哗乱斗，剑与魔法的设定，一切都让经历过SS主机时代的玩家倍感亲切。个性十足的角色，经典的复国剧情以及大量的可使用角色都是吸引玩家的要素。现在就来看看本作的素质究竟如何吧。

文 白莱

美编 Juxi





コード·オブ·プリンセス

CODE OF PRINCESS

系统详解

公主代码

コード・オブ・プリンセス

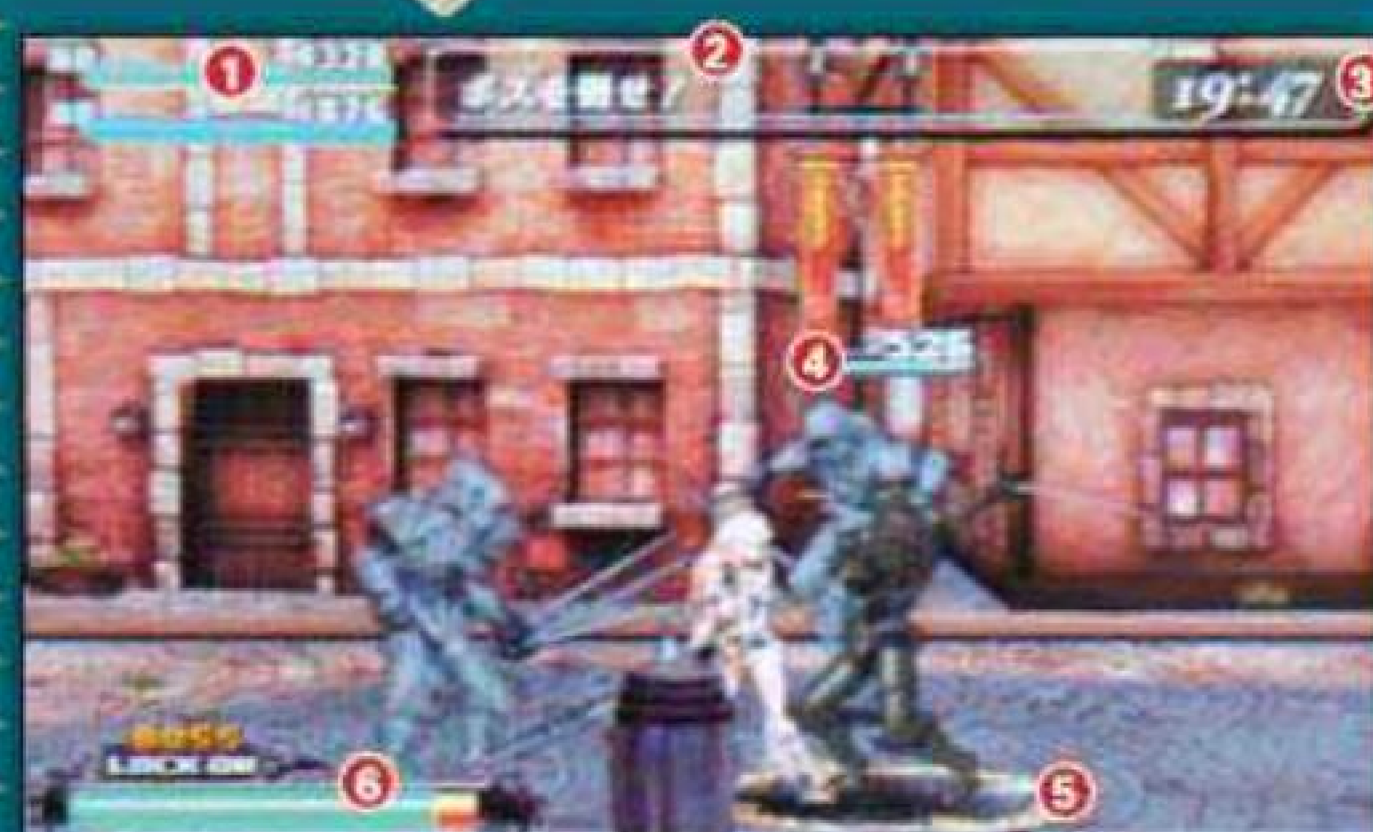
Agatsuma	A・RPG	日版	2012年4月19日
1~4人	6090日元	无对应周边	

相关攻略研究：—

基本操作

按键	效果
十字键/滑杆	移动
触摸屏	切换显示角色的能力与招式
A	强攻击
B	弱攻击
X	爆发
Y	锁定
L/R	防御
Start	调出菜单

画面说明



①角色当前HP与MP。
②当前过关条件。
③当前过关条件限制时间。
④BOSS或被锁定的敌人血量显示。
⑤当前锁定对象标记。
⑥当前锁定对象HP显示。

模式解说

看（跳）过片头动画后进入游戏可以看到上屏出现的模式主菜单，后文将会详细讲解每个模式的作用。

ストーリーモード： 故事模式，也是游戏的单机模式。后文将会详细讲解。

ローカル通信： 线下联机模式。后文将会详细讲解。

インターネット： 线上联机模式。后文将会详细讲解。

オプション设定： 更改游戏音量以及存档数据初期化。该模式下值得注意的是最后三项。“キャラクターデータの初期化”是选定一名角色，将其等级退回1级。当玩家觉得自己的某个角色培养得不太理想时，就可以选择这一项。“ゲームデータの初期化”是将所有的数据清空，包括关卡数据，也就是所谓的删存档。最后的“通信用ニックネーム”则是设定联机游戏时玩家的用户名。注意本作的存档是在每一次任务完成时或开始游戏前的设定完成时自动进行保存，无法手动存档。





故事模式（ストーリーモード）

进入故事模式选项后，会再次细分出4个模式选项。

シナリオ： 游戏的剧情模式，以任务形式推进。完成这个模式中的主线任务可以解锁追加任务与对战可使用角色。

フリープレイ： 在这里可以自由挑战剧情模式中已完成的任务，而不用忍受繁琐的过场剧情。注意在这里只能挑战剧情模式中的主线任务，无法挑战追加任务。

追加クエスト： 每完成剧情模式的一个主线任务，该选项下就会相应追加一个任务。

チュートリアル： 练习游戏的基本操作。

线下联机（ローカル通信）

进入该模式后会出现“协力プレイ”与“对战”两个选项。无论选择哪个，接下来都是选择角色。协力模式下可以选择的角色为流程中的8名同伴角色，而对战模式中则可以使用所有已获得的游戏登场角色。协力模式在选择角色后会进入装备整备阶段，可以调整自己的装备来为任务做准备。对战模式的话，在选择角色后还要求设定角色的等级，最低LV10，最高LV50，以LV5为一个单位上下调整，六围数值则是电脑根据选用角色的特性来进行分配。

以上步骤完成后就进入联机界面。这里有两个选项“ルームをさがす”和“ルームを作る”，分别对应“搜索房间”和“创建房间”。搜索房间找到直接进入后按A键准备就好，按X键则可以打开菜单选择离开房间。创建房间的情况下，协力模式首先要选择任务。这里分为“2人用自由任务”、“2人用追加任务”、“3人用追加任务”以及“4人用追加任务”。特别是后三种都是在单机模式下玩不到的，而对战模式则要选择对战的人数，最大可支持4人对战。选好任务或对战人数后就会进入创建的房间，此时玩家作为房主只需要等待同伴加入就好。当需要的同伴到齐并准备好后，X键打开菜单选择“开始する”就能开始游戏了。选择“キック”则可以踢掉不想令其加入的玩家。选择“部屋を解散”则可以直接解散房间。

线上联机（インターネット）

线上联机的操作方式与线下联机大同小异。一开始的菜单多出几项，例如对战细分为了等级战（ランク）和自由战（フリー），前者会计算世界排名，可以在菜单下方中的“ランキング”选项中查看，后者则是没有分数计算的娱乐战。

接下来到联机界面之前的操作都与线下联机没有区别。进入联机界面后，“ルームをさがす”和“ルームを作る”这两项都多出了PASS的选择，这就是房间密码设定。选择之后首先要输入密码，然后才能创建或是寻找设定为该密码的房间。

线上与线下操作的最大不同处，就在于通信界面中多出了一个菜单，这里可以更加细致地进行搜索。在搜索房间时，协力模式会有两个选项：在“サーチエリア”一项上按A键，可以从“从好友中搜索（フレンドから探



す）”、“从距离较近的玩家开始搜索（近い相手から探す）”以及“全体搜索（全てから探す）”三项中选择一种搜索方式；在“プレイ人数”中则可以细化为2人任务、3人任务、4人任务以及不做指定。对战模式则会多出一个选项“对手的网络等级（相手のランク）”，可以选择“与自己同等级（自分と同じ程度）”、“比自己强的对手（自分より强い相手）”以及“无论是谁（谁とでも）”三种搜索条件。而在创建房间时，同样可以设定参加条件为“只有好友可以参加（フレンドのみ参加）”和“无论是谁（谁でも参加）”。

游戏操作

移动与防御

冲刺：→→/←←

指令快速连续输入十字键或滑杆的对应方向可以进入冲刺行动。之后部分角色按住对应的方向可以持续保持冲刺，不过也有部分角色无法持续跑动。

防御：L/R

按住不放可以防御敌人的攻击。注意某些特定的敌人可以破坏防御。

急退：防御+→→/←←

防御状态下输入冲刺的指令就可以朝该方向进行急退。急退的过程中是完全无敌的，且可以穿过敌人。但急退完毕的瞬间会进入无防御状态，当敌人的攻击比较密集时，这个行动有一定的危险性。

换线（上）：防御+↖/↑/↗
换线（下）：防御+↙/↓/↘

游戏中根据版面的区别，存在着不同的移动线。按照指令输入后角色会在几条线之间进行移动，动作过程全程无敌，动作结束时也没有破绽，属于相当安全的行动方式。除了部分范围攻击或诱导攻击以外，不同线上的攻击无法相互干涉。该行动是攻关中重要的行动。

攻击行动

弱攻击：B

一般作为连击的起始技使用。速度快，连打可以进行连击，前几下不会吹飞敌人。惟一的缺点就是攻击力比较低。

强攻击：A

一般来说速度比较慢，但是威力大，大部分强攻击拥有吹飞或击倒敌人的效果，根据角色的区别甚至还会消耗MP。

特殊技：→/↓+B/A

根据角色区别有不同的表现方式，可以视为弱、强攻击的变种。

背身反击：身后受到攻击的一瞬间按下B键

当身后受到攻击时发动背身反击，可以与对手的攻击相杀，从而防止遭到连续的伤害。发动判定比较宽松，连打B键就行。

必杀技1：→→B/A
必杀技2：↓↓B/A

释放角色固有的必杀技。物理系的必杀技一般不会消耗MP，魔法系的必杀技则会消耗MP。在地面与空中的必杀技一般来说是不同的招式。另外A键与B键分别对应必杀技的强、弱版本，但并非强必杀技就必定好用，要结合角色MP残量、攻击距离等多方面要素来考虑。必杀技的一大特点是可以取消弱、强攻击、特殊技与锁定攻击的收招硬直，从而形成连技。不过要注意，取消锁定攻击时，一定要等到锁定标记出现后再取消，否则会让锁定攻击无效化。

锁定攻击

按Y键发动，锁定攻击本身没有什么伤害，但命中敌人后会给敌人带上锁定标记。被锁定的敌人受到的攻击为2倍伤害，而且飞行道具与魔法攻击会变为诱导攻击，对其进行追踪。锁定标记30秒后会自动解除。在锁定标记存在时间内对另一个敌人进行锁定攻击，则锁定目标会进行切换。另外如果一击锁定攻击同时命中多数敌人，则锁定标记会依次进行结算，然后出现在最后一个被击中的敌人身上。

爆发

按X键发动，消耗100的MP进入爆发状态。爆发发动瞬间会对身边的敌人造成约1秒以上的硬直。爆发状态下MP徐徐消耗，角色攻击力上升为通常的2倍，结合锁定的话能对指定敌人造成4倍的伤害。爆发状态下再次按下X键则会解除爆发状态。根据装备武器的区别，爆发状态下还会附带HP缓缓回复、受创无硬直等各种效果。



异常状态



特定属性的攻击会引发角色进入异常状态。本作中异常状态主要分为以下五种：

引火：角色身上呈红色，减少HP。通常由火属性攻击引发。注意吹飞效果的招式命中敌人后，该敌人如果撞击到另外的敌人，同样会诱发引火状态（摩擦生火？）。引火状态会相互传递，千万不要去接触正在引火状态中的单位。实在来不及躲避的话，可以进行防御。

电击：角色身上呈蓝色，一段时间内不接受任何指令。通常由电属性攻击诱发，同样具有传递性，注意防御。

毒：角色身上呈紫色，一段时间内HP徐徐下降。通常由毒属性攻击诱发。可以进行防御。

石化：角色身上呈土黄色并包裹土块，长时间内不能行动。由土属性攻击诱发，比较常见的是黄色的石化魔法阵。可以防御。注意进入石化状态后，连打十字键与功能键可以加快恢复的速度。

暗暗：角色身上呈黑色，一段时间内MP徐徐下降。通常由暗属性攻击引发。可以防御。

任务步骤

主线任务与追加任务的进展步骤基本相同，惟一的区别就是先选择任务和先选择人物。以下将以主线任务的步骤为例说明。

一、选择角色与装备

各模式可使用的角色不同，选定之后可以再选择该角色佩戴的装备。当主线任务完成“ワイは猫や！”，商店将会开放，可以在里面购买新的装备。全部整备完毕后选择“この装备で确定”就可以进入下一步。

二、选择任务

标示着红色“new”字样的任务代表该任务还没有接受过，而白色的“CLEAR”字样则代表该任务已经完成。详情任务说明请看后文的故事流程部分。

三、任务完成



任务完成后会进入结算画面。在这里可以查看关卡中获得的道具以及经验值。当等级提升时，就会进入加点界面。玩家要自由分配技能点数到角色的六位数值上去，以提升角色能力。初期每升一级只有2点技能点，之后会逐渐提高，到了后期每级可以获得5点技能点数。角色最高等级为LV99。

六围能力说明：

Vitality：角色的HP上限。

Piety：角色的MP上限。

Attack：角色的物理攻击力。

Defence：角色的物理防御力。

Mind：角色的魔法攻击力与魔法防御力。

Speed：角色的移动速度。

角色心得

由于要开放所有的追加任务必须用四名主要角色将故事流程通关4次，因此下文将详细讲解这四名角色的用法。

ソランジュ



下文中简称“公主”，是纯物理流的角色，必杀技与强攻击等招式均不消耗MP。特点是招式判定比较长，弱攻击发生快，锁定攻击距离长。一般来说以→B起手，然后B×4，再看情况是用↓↓的必杀技浮空打连段还是以→→的必杀技吹飞聚怪。由于大开大合的吹飞技比较多，非常容易引发引火异常状态，所以装备引火无效的头饰是很有必要的。不过这个角色也有个明显的缺点，就是瞬间爆发能力极弱，在需要快速解决敌人时会非常疲软。为此武器推荐选择爆发后受创无硬直的特性，以提升她长时间稳定的作战能力。建议升级时六围能力主升HP、物攻和魔攻防，等后期点数多出来以后再加MP和物防。

アリー

下文中简称“盗贼”，可以使用附加引火状态的爆弹，但大部分时间还是物理攻击比较好用。她的特点在于极强的穿透能力，利用→→B聚怪和→→A穿透敌阵，拥有极强的生存能力。同样由于经常引发引火状态，因此也要常备引火无效的头饰。由于锁定攻击判定短，建议先用弱攻击来定位，然后取消锁定攻击，再取消→→BB或→→A。虽然↓↓B也有着不错的对单体杀伤力，但会给自身带来较大的硬直，不太推荐。被敌人打飞后空中受身接空中冲刺逃走也是重要的存活手段。武器推荐选择爆发后破防无相杀的特性，最大程度发挥她→→A的突击能力。建议升级时六围能力主升HP、MP、和物攻，物防觉得比较吃力的时候也可以适当加一下。



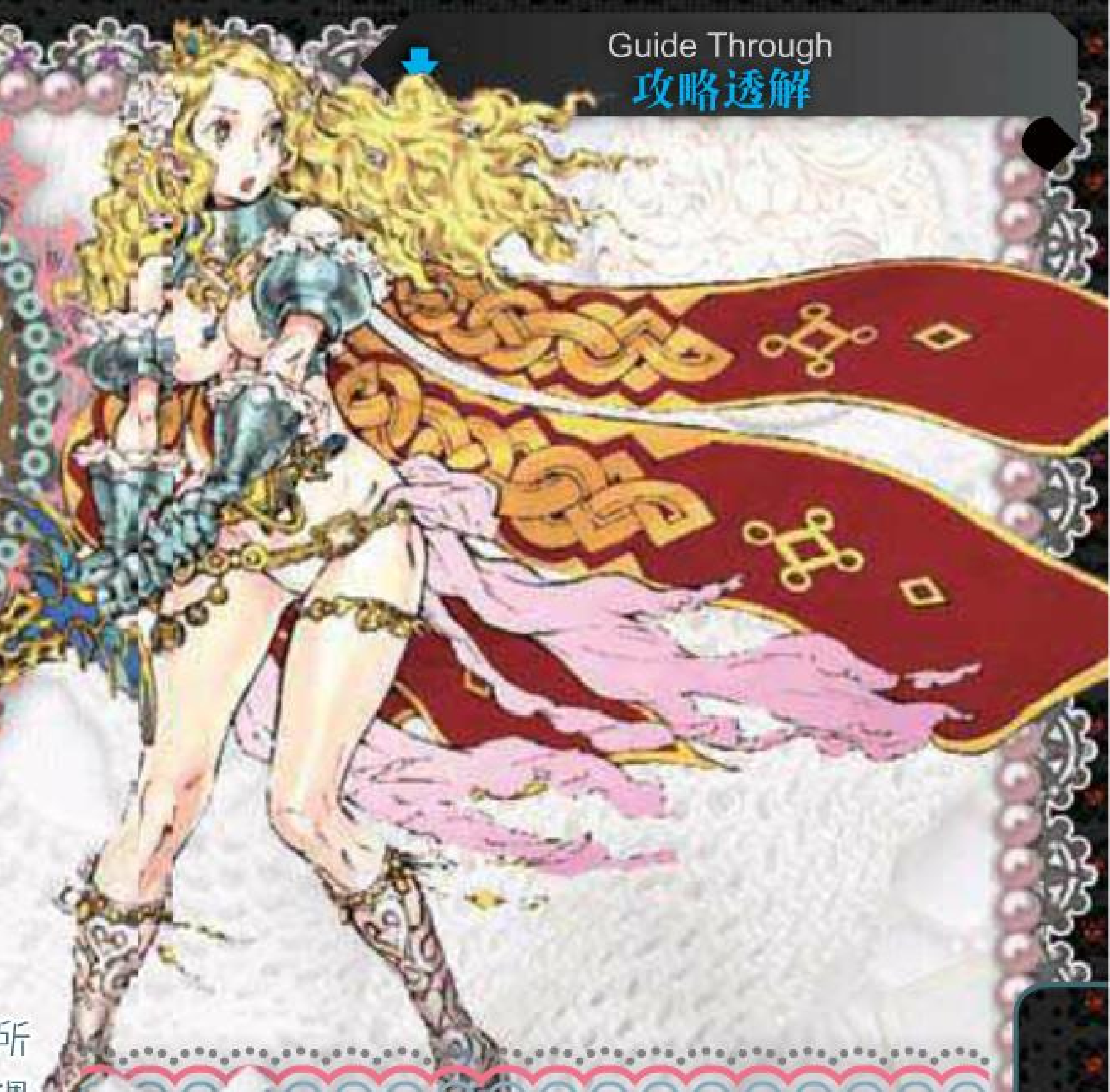
ゾゾ子

下文中简称“死灵”，除了弱攻击以外所有招式均为消耗MP的魔法。特性在于远程压制能力一流，特别是→→A的必杀技能够有效地将敌人歼灭。但由于MP消耗上的限制，也导致她注定无法长时间作战，特别是前期MP不够的时候会打得比较辛苦。→B的火球攻击是对付某些BOSS时的灵魂招式，节约MP的同时还能阻止敌人逼近自己，就是伤血很少，需要慢慢磨。→A的特殊技消耗MP适中，且对远程也有极强的压制力，可惜不是第一时间发生的判定。另外值得一提的就是她的↓A是石化魔法阵，在协力模式中可以帮助同伴固定敌人，虽然消耗MP不少，但姑且算是不错的招式。武器选择爆发MP消耗减半的特性，为了节省贵重的MP，这也是没办法的事。六围主要增加魔攻防与MP，HP和物防可以看情况加一



アレグロ

下文中简称“精灵”，4名角色中比较好用的，能过追加任务全都是他的功劳。首先他最大的特点在于弱攻击是周身360度的音波，在与敌人换线纠缠时不需要考虑敌人的方向。而且弱攻击的攻击频率很高，配合锁定与爆发的4倍伤害，能够在短时间内进行强大的输出，并快速回收MP。对付一般的杂兵，B×5浮空再追加一个→A就能将其解决了。另外他的↓A特殊技能够短时间将攻击力提升不少，消耗MP也不高，非常好用。↓↓的必杀技是范围HP回复，联机时可以用一下，但要小心对死灵以及不死族反而会伤血，注意别坑了队友。武器选择默认是爆发回复HP的效果，来弥补他天生的低防御力，不过也可以换成跟公主一样的爆发无视受创硬直特性，配合他的高输出，能够快速杀掉某些棘手的BOSS。六围建议初期主要将点数分配给物防和魔攻防，提升存活能力。攻击方面由于有↓A的特殊技增加攻 击力，物攻慢慢点就可以了。后期再来补 上HP、MP与物攻。



故事流程

本作的剧情模式是以接任务的模式来推进。所有完成过的任务都可以反复挑战来刷经验，因此遇到打不过的地方，除了提升自己的操作水准外，也可以传统地利用等级压制（笑）。剧情动画可以按START跳过，普通过场按R键可以快进。

另外四名可操作角色中，虽然每个角色的故事模式都得从头打过，但大部分的任务都是重复的，因此在下文的流程中就一并介绍了。下文将以公主的视点来进行攻略。

主线任务

プロローグ～げ！とばっちり！

一开始要求击倒穿墨绿色盔甲的BOSS，可以趁机熟悉一下操作，敌人呆呆的，没什么难度。只接“げ！とばっちり！”任务的话，可以略过序章开场直接打BOSS。

トロールがきたぞ！



击倒巨大的魔物トロール。BOSS的体型很大容易连段，但要注意它跟很多敌人混在一起的时候，不一定能成功锁定到。今后在混战时也要看清锁定的目标是否正确。

墓场でゾンビが恍惚と

这个任务一开始要求消灭场内所有的敌人，再击倒随后出现的铜色盔甲的BOSS部队长。虽然敌人的数量有所增加，但场上有死灵妹子相助，招式大都是范围型攻击，所以打起来还是比较轻松的。

ベリダート村でバレて……

没有BOSS存在，击倒所有的杂兵就可以过关了，不用特意保存MP。发动爆发大闹一场吧。

イルーダの酒场で

击倒绿色的骑士过关。现在开始BOSS偶尔会格挡我方的招式，不过问题不大。

东门からの脱出

击倒两波杂兵后再击败随后出现的BOSS的模式。本关会新登场一种锤子兵，攻击力还不错，注意别被打到。

ベリダート村を后にして

森林中的关卡，敌人都比较脆弱没什么难度。惟一要注意的是最后出现的紫白色相间的萝卜怪，它的近身声波攻击会让玩家受到大量的伤害。

フェアラート村でもバして……

击倒所有的敌人过关。毫无难度可言，尽情大闹一番吧。

ワイは猫や！

敌人的数量不少，而且树木状的怪物攻击欲望比较强，注意自己的站位，别让它们包夹住了。

Mr.シューティングスター

任务要求守护两个同伴，但其实他们挺能打的，基本不需要守护。关底会出现一个巨人，他靠近时会使用攻击力非常高的投技，无法防御，一定要注意换线，保证自己能取得先手权。

污物は消毒ですわ！

本关的任务是守护暴力的修女。虽然看起来这个修女很能打，但实际上任务开始不久她就可能会被一群萝卜怪给夹击得动惮不得。快点去给她解围吧。本关的敌人大部分是僵尸，可以针对性地换上“キレイな耳饰り”。

天にのぼる光

本关的任务是击倒蜘蛛型BOSS，同时这也是游戏进展到现在为止第一场稍稍难缠的BOSS战。周边的杂兵会跳上空中砸落下来触发引火伤害，死后也会留下炸弹爆炸，事前记得装备上头部装备“リ・バ－ンチャ－ム”防止引火伤害。BOSS的横向受创判定大，但纵向判定不大，在空中攻击的时候注意不要打空。这个BOSS的耐久比较高，锁定功能在一段时间后会自动解除，要随时注意重新锁定。

ル-インをめざして

击倒杂兵后，再灭掉小型的蜘蛛BOSS。注意一下死后会爆炸的红色杂兵和放电的蜜蜂就行，总体来说没什么难度。

ル-インへの道のり

先击倒杂兵后再收拾掉BOSS。这里的杂兵会发射光线，注意换线躲避。它们死亡后还会留下毒属性的炸弹，也要留心回避一下。路上的蘑菇不要去打，会散布毒属性，换线绕开就好。BOSS是大型蜘蛛，这次会散布毒属性，可以看情况事先换上防毒的头饰。不过如果是公主在打这关的话，建议还是继续防止引火，然后靠属性传递伤害来对付BOSS旁边的杂兵，还可以免去引火烧身。

イカす忍者参上！

比较难打的一关。忍者BOSS会在远处不断地放手里剑，建议在靠近他之前不要跟他保持在一条线上。另外忍者的移动方式是瞬移，一定要时刻注意自己的朝向，看不准的时候要贯彻防御。推荐打法是靠近BOSS后换线，等他跟着换线后以轻攻击起始再带入连技，中途混入锁定和爆发来造成4倍大伤害。



选用角色为死灵时会打得特别痛苦。推荐战术为首先死防等BOSS靠近，然后在最近距离使用爆发造成硬直，然后再以→→A的必杀技来下血。

ル-インの森深く

本关的要求是全灭杂兵，但杂兵不仅量大，而且都有很高的血量。最后一波会出现机器人一样的敌人，会使用冲撞与机枪扫射攻击，比较麻烦，建议送到版边后利用爆发+锁定快速搞定。

オンドレモンドレ

与之前打过的绿色骑士的同伴蓝色骑士战斗的BOSS战，当然难度不可同日而语。本关的BOSS搭配两个持枪的机械兵，攻击欲望强烈无比，正面的攻击全部都会被相杀掉。因此还是使用老战术，换线后等待他过来挨打。

インペリアルストーンの輝き

与骑士团长的BOSS战。杂兵拥有超高的攻击欲望，以及相当恐怖的数量，再加上BOSS的攻击频率也很高，因此被夹在空中防御半天落不了地也是常有的事。对付这一关一定要彻底贯彻换线攻击的战术，并且在抓住BOSS的时候果断以爆发提高伤害，否则就会进入绵绵无尽的持久战……

使用死灵时这里也是难点，因为该BOSS对死灵攻击的抗性特别高，即使是必杀技也打不了什么血，经常陷入MP耗光BOSS还没死的窘况。这里推荐的打法是先别去找BOSS，把周围的杂兵适当清理一下，制造出BOSS出现时仅有2、3个杂兵的情况。先用换线战术给BOSS上锁定，然后狂用→B的火球来轰。威力虽然不大，但这是能保存MP磨死BOSS的惟一手段了。

石を护りしもの

终于有一场1对1的BOSS战了！没有了杂兵的干扰，打起来也格外爽快。同样贯彻换线战术就能搞定。不过要注意这个BOSS攻击力其高无比，被他绕到背后没有防御的话，两套带走你不是什么难事。

死灵打这场有个很大的问题：首先BOSS依旧防御极高，其次他被打之后很高几率会使用爆发。而且很讨厌的是，这家伙会在近距离用爆发打破玩家的防御然后一套带走，所以死防看情况的战术也不好用了。对付他，一开始就要换线上锁定，然后狂用→B的火球来牵制。虽然BOSS会放爆发试图冲过来，但大多数时候是过不来的。如果真有万一让他近身了，不要犹豫，立刻用爆发震开他，然后再以火球将其推出去。

フェアラート村 ふたたび

公主和盗贼的专门关卡。击败中央的巨大机器人就能过关了。比起前面的几场BOSS战来，敌人的攻击频率也低了很多，对于经历了历练的玩家来说，相信能打得比较轻松。

ダイジョブ あっちだ

死灵和精灵的专门关卡。注意巨汉的霸体，问题不是很大。死灵可以用闪电打硬直后接→→A/B的必杀技来清理掉。

中庭の想い出

虽然一开始任务写的是全灭杂兵，但之后会出现BOSS，注意保存MP。BOSS是蓝色的巨人，攻击力极高，且它的震地可以打到换线的玩家，稍微注意一下。跟着BOSS一起出现的杂兵是会放电的蜜蜂。不想被严重干扰的话，建议事前装上防电的头饰“リ・ショックチャーム”。



墓场ふたたび

与巨型骷髅的BOSS战。周边有很多杂兵会进行电属性攻击，可以考虑装上防电的头饰。当BOSS脚下出现大型魔法阵的时候，它会使用覆盖三条线的石化攻击，记得防御，不小心中了的话也要赶快按键解除。记得装上对不死族特效的饰品“キレイな耳饰り”。

墓场のアンデッド

与上一场战斗相同。用同样的战术再来一次吧。

归还

本关强烈推荐装备防引火的头饰，因为杂兵会投掷火弹过来，这样能减轻不少伤害。用公主攻略时，自身的吹飞攻击造成的引火伤害也能随之大幅降低。



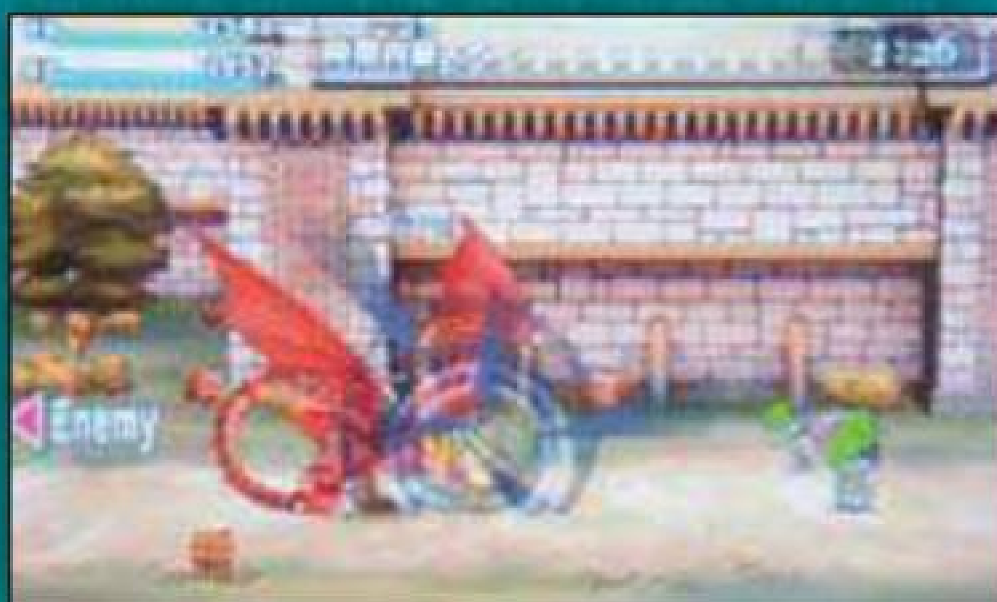
公主代码

抜け穴

全清杂兵的一关。新出现的怪物是飞龙恶魔，会发射光线和飞弹，不过换线就可以轻易搞死它。

アンドロメダの男

本关要面对红龙，要求坚持1分40秒。在龙发动攻击的时候，我方大部分的攻击都无法对龙造成硬直，而且龙还拥有打三条线的咆哮攻击。这里推荐一直使用锁定攻击，虽然不伤血，但只有这招能让龙立刻倒地。不断重复要坚持1分钟应该不难。当然玩家如果使用爆发时无视敌人攻击的武器，那么以锁定攻击将其击倒后，再用轻攻击衔接，然后配合爆发一举提高伤害，那么要在1分钟内击倒红龙也不是什么难事。



有意思的是，死灵打本关特别轻松。因为红龙的所有攻击都是魔法攻击，且自身对魔法没什么抗性，会被死灵三下五除二秒杀掉。大家明白我的意思吗？我是说大家可以在这里练级哦（笑）。

ミルクココア

对于没有强化过MIND的玩家来说，本关绝对是噩梦。骷髅杂兵所有的攻击都是魔法攻击，而且看到玩家来追又会逃跑，还会使用石化阵攻击，本身也很耐打，非常烦人。直线上的镭射攻击一定要躲开，威力极高。清理掉两波杂兵后迎来BOSS战。小萝莉BOSS也是魔法师，本身会使用范围型的雷攻击，还有直线上接近一击必杀威力的镭射炮，这两招一定要彻底回避，不能回避也要防好。但是BOSS周围的杂兵有骷髅进行石化，有蝙蝠声波限制玩家的行动区域，非常烦人！本关推荐装备爆发后无视敌人攻击的武器“サターン”，以及石化无效的头饰，然后找准机会锁定BOSS，接着开着爆发冲上去将其秒掉。

死灵的MIND值高，前期会打得比较轻松，但BOSS战则会进入谁都打不痛谁的尴尬局面。而且因为BOSS体型小，必杀技也没有理想的输出。还是推荐换线上锁定后，关在角落里用火球炸。为此先要将周围的杂兵稍微清理一下，骷髅决不能留。

冥王ディスティニー

虽然标题很有最终战的味道，但其实本关是纯杂兵战。敌人都是老面孔，注意机器人的冲撞和蝙蝠的吸引就好。出必杀技的时候开一下爆发有效提高伤害，剩下的就是耐心了。

のろってやる

非常闹心的最终战。虽然战斗本身难度不算很高，找到方法前也有胜算，但过程会打得非常闹心。首先最终BOSS的血在2500以上时都没什么作为，注意她的毒阵，追踪火球就好。贯彻换线打法就能轻易将其压制。等到血量下了2500时，真正的噩梦才开始。首先她会将身后的轮子增殖并放射出去，这些轮子会在通路上移动，蓄力后会放射攻击一条直线的镭射光，虽然威力不高但非常烦人。而且BOSS一放就是4、5个，很轻易就能在三条线上造成完全压制。而BOSS本身也会进行镭射光攻击，威力超过轮子造成的伤害。当三条线上都有轮子的时候，建议玩家赶快将其中一个打掉，或者是靠换线引诱轮子跟着换线，制造出没有镭射光的通路，然后抱着损血的觉悟强攻BOSS。当BOSS的血下了300后，她会立刻使用爆发，此时防御力超高，且玩家任何招式无法对她造成硬直！这300血看似不多，实际打起来会觉得完全打不动。强烈推荐玩家在此战装备爆发后无视敌人攻击的武器“サターン”，以及无视毒的头饰“リ・ポイズンチャーム”。前中期都完全不要用爆发，直到很耐心地将BOSS体力磨到300，让她开启爆发后，确保BOSS仍处于锁定状态时，开启爆发跟她拼血，只有这样才能找到胜利的希望。



1000年后

剧情关卡，有一个关系到结局的分歧选项。选择“インペリアルストーンをこわして今すぐ堕天使を葬ろう”会进入消灭最终BOSS，让魔法从世界上消失的结局。选择“このままそっとしておいて堕天使が复活した时たおそう”，则是将消灭最终BOSS的重任留给了自己的后代。

追加任务

当完成主线任务的关卡后，主菜单下的“追加クエスト”选项就会更新追加任务。通关一次后可以开启大部分的任务，而剧情模式中每个角色通关一次还可以开启一个角色专门的任务。也就是说，四个角色都通关后，才能开启所有的追加任务。如果是完成故事流程后再来打的，那么5星难度之前的任务几乎没什么难点。

在追加任务中可以使用8名角色。在主线任务中收到的同伴修女、剑士和武僧都能在这里使用。最后一名角色猫商人要求完成一定数量的追加任务后才会出现。另外只有在这里击倒了BOSS级角色，才可以在对战模式中使用他们。



王都からの脱出劇

击退一波杂兵后灭掉部队长BOSS。

冥王獣击队の猛攻

大量毛球出现，全灭掉就好。

真夜中の恐怖体验

看标题就知道是不死族大量出没的关卡。换上对其特效的饰品上吧。清理两波杂兵后就过关。

やっぱり目立ってる

清理三波杂兵，没什么好说的。



暗がりの中の追击者

打倒两波杂兵后面对部队长BOSS。有锤子兵在旁边干扰，但并不难打。

毒々しい雄たけび

跟萝卜怪和软体动物交手。同样注意BOSS的声波攻击就好。

村人救出作战

守护一名村民的关卡。清理掉第一波敌人后，径直往前走将村民甩在后面就基本安全了。这里有很多蜜蜂会放电，可以考虑换上抗电首饰。



トロールの生态调查1

毛球很多，不过没有BOSS，清理掉两波过关。

タイムリミットはわずか

清理掉两波敌人后解决毛球BOSS。不过与其他关卡不同的是，每个阶段限时在5分以内。

悪霊が住み着いた墓地

幽灵和僵尸大量出现。第二波的杂兵还会不断增援，有些讨厌，最好选择范围攻击能力强的角色。

立ちはだかるは深緑の悪魔

别被“恶魔”两个字吓到，其实就是很多树精而已。

大城壁の向こう側

1分40秒内解决15个杂兵。没什么太大的难点，注意不要踩到杂兵死亡时留下的炸弹，浪费掉时间。

魔物たちのディナー

保护村民小女孩。跟之前保护老头子不一样的是，本关的敌人都在小女孩附近出现，所以就不要跑太远。

死斗！一本桥での斗い

与蓝色巨人BOSS的一对一战斗。不过本关只有一条线，而这个BOSS的霸体攻击又很多，级别不够高的话需要注意跳起来回避。推荐用盗贼打，她的→→A必杀技可以直接脱离BOSS的攻击范围。

こっちにも魔物が现れた！

向左边前进，击倒两波杂兵后对付小型蜘蛛BOSS。

あっちにも魔物が现れた！

击倒40个杂兵就能过关。敌人配置跟上一关基本相同。



火気严禁！爆发注意！

1分40秒内击破12只红色的炸弹人。注意它们死亡后会留下炸弹。

トロールの生态调查2

这里会出现全新的敌人，雪白色的毛球。行动速度比一般毛球快，还会撞击，需要注意一下。

悠久なる森 ルーイン

清理三波杂兵后，打掉黄色巨人BOSS。不是很难。

真夜中の别世界

大量大型毛球出没。行动力高而且很能逃，可以考虑用速度快或射程远的角色打。

あのころを梦见て……



击倒40名盗贼。敌人分两波出现，而且本关有5条线可以转换，想要效率地清怪，可以先去聚怪，然后用爆发做出硬直再打。

イカす忍者ふたたび

击破三波杂兵后就会出现忍者BOSS……从空中跳下来一堆！不过还好只有一个是本体，其余的都是分身，随便打打就死了。一般来说本体会非常执着地纠缠玩家，不要去招惹其他分身，专心解决本体就好。打法跟主线中的没有区别。

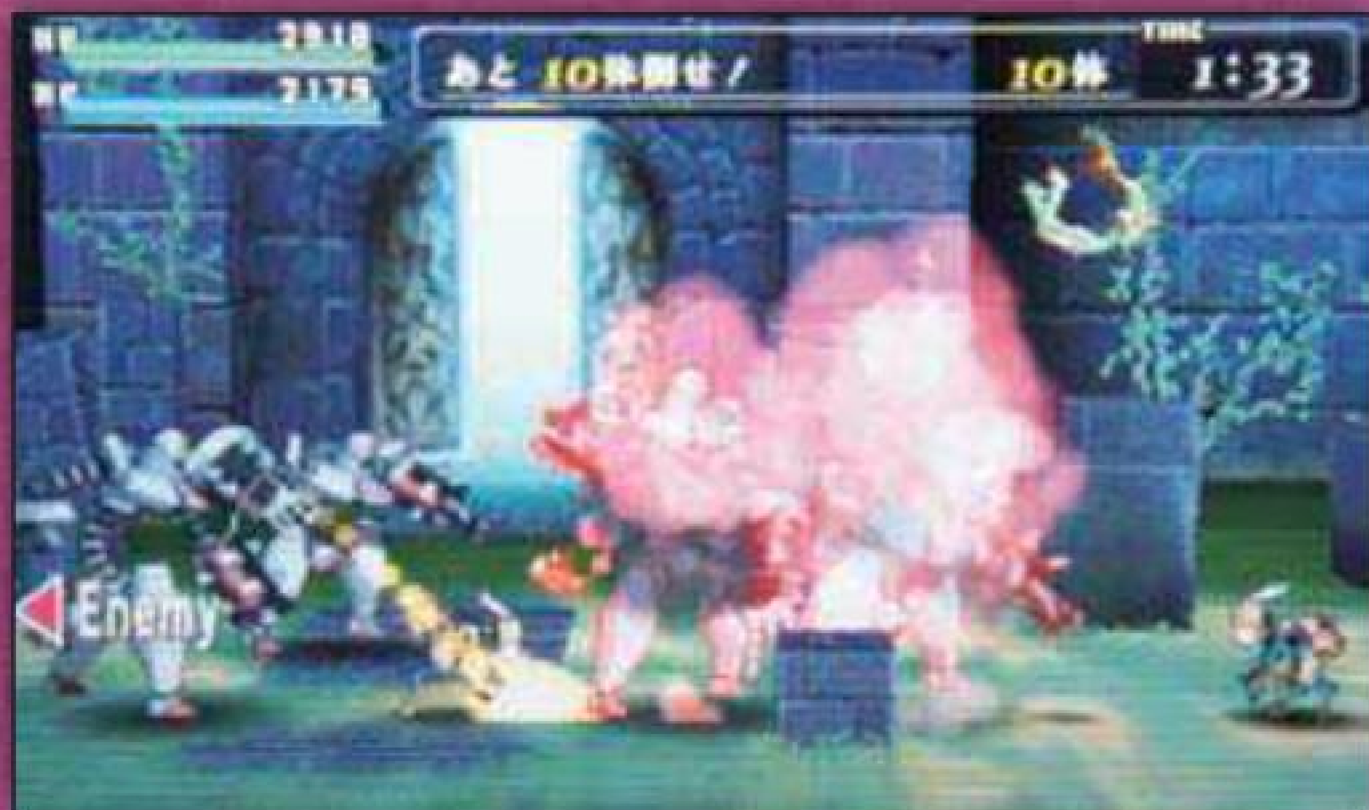
死してなお忠実な二人



这一关很搞笑。一开始我以为是两名BOSS一起出来，没想到先出来的是蓝色骑士，而且还没有杂兵相助。之后绿色骑士又单独出来。两个家伙都打倒以后，他们再带着一队杂兵怪兽出现。但是你解决掉其中一个后，另一个又会逃跑掉……打法跟主线时没有变化。

塔を守り続ける巨人机兵

1分40秒内解决敌人。主要目标是4个机器人守卫，分布在玩家的四周同时出现。这里可以用死灵法师，爆发造成硬直后以必杀技快速将其消灭。



苍茫たる洞窟·地下1阶

主线中没有的场景。清理三波杂兵。

苍茫たる洞窟·地下5阶

同样是清理三波杂兵，大多以拿菜刀的粉色鬼怪为主。

苍茫たる洞窟·地下13阶

黑色的鬼怪比较难缠，有全程攻击判定的冲撞，还有无敌的移动技，要尽早单个解决，不要让它们聚在一起。BOSS是两个巨人，等级不高的话在立回上要小心处理。等级高的话，建议上死灵用必杀技秒杀掉。



地の底に封印されし魔人

与恶魔的BOSS战。旁边还有很多会石化的骷髅杂兵助阵。建议装上防石化的首饰，然后找个MIND高的角色去跟它纠缠。

孤高の暗黒魔剑士

跟主线任务中“インペリアルスト-ンの辉き”相同的关卡。大家都知道面对这个团长谁好用谁不好用了吧。

晓の空に吸血鬼が舞う

击破50头蝙蝠。蝙蝠最烦的招式就是牵引声波。建议这里用精灵，他的360度弹奏不用考虑转向的问题。

暗夜の村人救出作战！

稍微有点难度的一关。情况允许的话尽量不要使用会引发引火属性的招式，因为敌人都是在村人旁边活动的。第三波出来的敌人会使用照射光线，尽量把它们引导跟村人不同的线上，再将其解决掉。

新种？レアマンドラゴラ

本关建议上盗贼，带上爆发后敌人无法防御的武器，因为他的两个必杀技打这关效果非常好。第一波敌人是新种的树精，会使用牵引的招式，聚在一起十分难打。建议等其聚集后爆发，然后用必杀技攻击，反复几次就可以收拾掉。第二波敌人是几个黄色巨人，速度很快且攻击带霸体，相杀能力也强，还有破防的投技，因此用盗贼靠爆发封印掉相杀，然后个个击破是比较明智的做法。第三波是4个机器守卫，按照打巨人的方法打就好，而且可以保持防御，相对来说还要安全一些。最后是与紫色萝卜的BOSS战，超水，随便搞搞就死了。

暗夜のボーンカーニバる

不死族出没，主要的敌人是带石化能力的骷髅。由于要求1分40秒内击破10个敌人，因此有必要带上防石化以及对不死族加成攻击的首饰。建议用盗贼或者精灵这种攻击输出比较高的角色。

冥界からの案内人

按照上一关的配置出击就好。敌人还是不死族，5分钟一波，10个杂兵。两波之后出现BOSS巨型骷髅。

城门前での防卫战

第二波杂兵中与树精同时出现的蜜蜂相当烦人，要先行解决掉。其余的搭配都还好。推荐使用精灵，因为场景比较小容易被敌人包夹住，此时精灵的优势非常明显。

大地を揺るがす咆哮

主线任务“アンドロメダの男”的后续，在忍者的帮助下面对三条红龙。之前说什么来着，用死灵就可以打得比较轻松。将三条龙引成一条直线，趁它们攻击忍者的时候，狂放→A就能过了。另外如果其他角色的MIND练得高，也不妨上来试试。例如精灵在爆发回血的帮助下用音波硬抗也有很好的效果。

一骑当千

要求击倒50个杂兵。其实数量倒不是很大的问题，关键在于里面有个白色的士兵非常喜欢防御，而且魔防和物防都高得惊人，因此选择能够用爆发破防的盗贼来打比较妥当。



リトルウィッチ ココア

解决两波杂兵后对战小魔女BOSS。建议装上防石化的饰品，然后用速度快的盗贼来打。利用爆发制造出硬直，上了锁定后就可以一直爆发→→A冲到死了。

迷惑な客人たち

9个巨人！在小小的酒馆里！横冲直撞！本关一定要给出战角色装备防引火的道具，因为中途如果巨人产生了相互碰撞，那中央简直就是火灾现场。建议上精灵，在巨人靠近是用爆发制造硬直上锁定，然后再用爆发制造硬直进行攻击。精灵回收MP的速度非常快，回血也能保证存活率，应该不容易死的。打死几个巨人后，就会稍微轻松一些了。



轰音と咆哮の狂思曲

难点是对付第二波的几条龙。这次没有队友吸引火力，所以不要上死灵了。还是推荐用精灵，音波打龙能够打全，而且不会吹飞，还是比较划算的。白龙的咆哮时间比红龙要长，注意一下。

天と地と冥からの使者

第一波敌人是4个机械兵，第二波敌人是4条龙，第三波敌人是4只恶魔。这样的关卡摆明了就是要对玩家进行火力压制，没说的。当时尝试了很多种组合都觉得完全无法对策，简直就想摔机器了。这里说说最后成功的打法。首先选用角色一定要是妖精，因为他的攻击可以快速回收MP，这样才能保证持久战中MP够用。接着把他的固有武器换成公主的武器，也就是爆发后无视受创硬直的能力。没有了回血后，对妖精的防御能力也就有了一定要求，推荐等级在55以上再来挑战。

第一波敌人和第二波敌人颜色不同的是队长，击倒后整个敌人部队就会撤退，但这样不划算。因为这里的敌人很大几率会掉落HP或MP全回复的道具。前两波敌人以妖精的攻击力来说问题不大，最好多打几个普通的机器兵和龙，储存一些道具。注意在消灭第二波敌人时，一定要让自身处于版边，并且做好MP与HP的回复工作。第三波恶魔降下是左右各两只，在版边的话只有两只可以发现玩家，这样玩家只需要一次面对两个敌人，火力也就减少了一半。当两只恶魔靠近的时候爆发，然后利用霸体强行锁定并开始攻击。注意攻击命中后立刻关闭爆发，这样可以最大程度节约MP。当恶魔使用爆发时，玩家也立刻以爆发反击，再次使其硬直，然后继续攻击，关闭爆发。如此重复就能收拾掉两只恶魔。利用道具适当回复后，再去收拾掉另一边的两只，就能顺利过关了。

堕天使ディスッティール

最终BOSS带着两个主线任务中出现的“石を护りしもの”的守护者出现。这里打守护者是没有意义的，每打死一个就会补充一个，所以可以一开始就直取BOSS。如果是完成上一关的勇者，那么就用妖精直接碾压过去吧，可以狠狠出一口恶气。爆发制造硬直→锁定后攻击完毕关闭爆发→前冲爆发再次硬直→攻击完毕关闭爆发……如此循环就能轻易击破BOSS，MP的回收量基本还是跟得上的。





虽然预告片中看着似乎有些掉帧，但实机玩起来倒还不错，只有同屏敌人很多的时候，吹飞带出引火效果有点卡。关卡有些偏短，但敌人的特点做得非常用心，进攻欲望也很强。不过追加任务中后面几个难度最高的任务实在是过于恶心，逼得玩家只能选择最无赖的打法，将游戏的变化性扼杀了不少。线上联机与日本玩家一起游戏时有点卡，不过与国内玩家联机信号应该不错。总的来说，作为一款消遣类型A·RPG算非常合格了。主线流程中的对话与剧情非常富有现代感，吐槽点极多，值得一看。



公主代码

不论过去还是现在，真相只有一个！

正如副标题“始于过去的前奏曲”所说一样，本作中对FANS最大的吸引之处，莫过于玩家在流程中会分别操作柯南、以及尚未变为柯南的工藤新一展开案件调查，现在与过去，在这里最终将连成一线，真正的结局究竟是什么呢？

文 酷洛洛　美编 Juxi

名侦探柯南 始于过去的前奏曲

名探偵コナン 过去からの前奏曲

PSP/PSV

NBGI	AVG	日版	2012年4月19日
1人	5040日元	无对应周边	
相关报道：–			

关于版本

本作分为NDS和PSP两个版本，而两版本在内容上本没有什么不同，只是NDS加入了触摸屏操作元素，整个流程基本上都可以用触摸操作来进行。

主菜单解说

セ–ブからの续き：从存档进度开始游戏。
各章からはじめる：选择目前可以进行的章节（序章除外）开始游戏。
思い出：查看提升搭档好感度时开启的图片。
キ–ワ–ド ファイル：查看游戏至今收集到的关键词。
ミニゲ–ム：滑板游戏。
パズル：拼图游戏。
コナンクイズ：柯南谜题。
フリガナ选择：选择是否开启片假名作为汉字注释。

LP

当柯南与新一需要推理或选择关键词时，画面右上方就会出现蓝色的槽。若推理或选择出现错误时，就会减少相应LP，LP槽一旦耗尽，游戏就会宣告失败，因此玩家在游戏过程中要尽量减少错误。另外玩家也可以通过进行滑板游戏来补充消耗的LP。

界面解说

询问

向在场的人物进行询问，调查期间不少人物会出现多次话题，所以不妨多问，以搜集更多的证据。

移动

移动至其他的场所，每个案发现场往往有多个相关地方，不同场所中存在的相关人物都会不同，有时候也会触发事件。

调查

移动画面中的准星，对现场环境进行调查，当准星接触的位置变成红色，这些地方都可以进行调查，往往会出现一些证物，一般情况下把现场所有红色位置调查一边即可。

关键字

调查篇也好、解决篇也好，当剧情出现进行时，往往要求玩家选择关键字。

其他

在一些特殊场合，这部分图标就会出现新的图案让玩家选择，如柯南进入解决篇前，这里会变为麻醉枪。

关于内容

除去序章，游戏全篇由6章组成（1～5+最终章），现在的柯南与过去的工藤新一，会在不同章节中交错处理案件。不过案件的侦查流程并不会有任何改变，玩家可以放心。每一章的流程均以“故事&会话”→“调查篇”→“解决篇”三大步进行，下面小编会逐一说明。

故事&会话



这部分以纯AVG形式展开，也没有太多的选项，大多是描述案件发生前的柯南与新一身边发生的事情。

调查篇



案件发生后进入的部分，这部分玩家要在案发现场搜集证物、对相关人物进行询问调查。调查篇也是每一章时间最长的部分。下面是调查篇常用的调查方法。

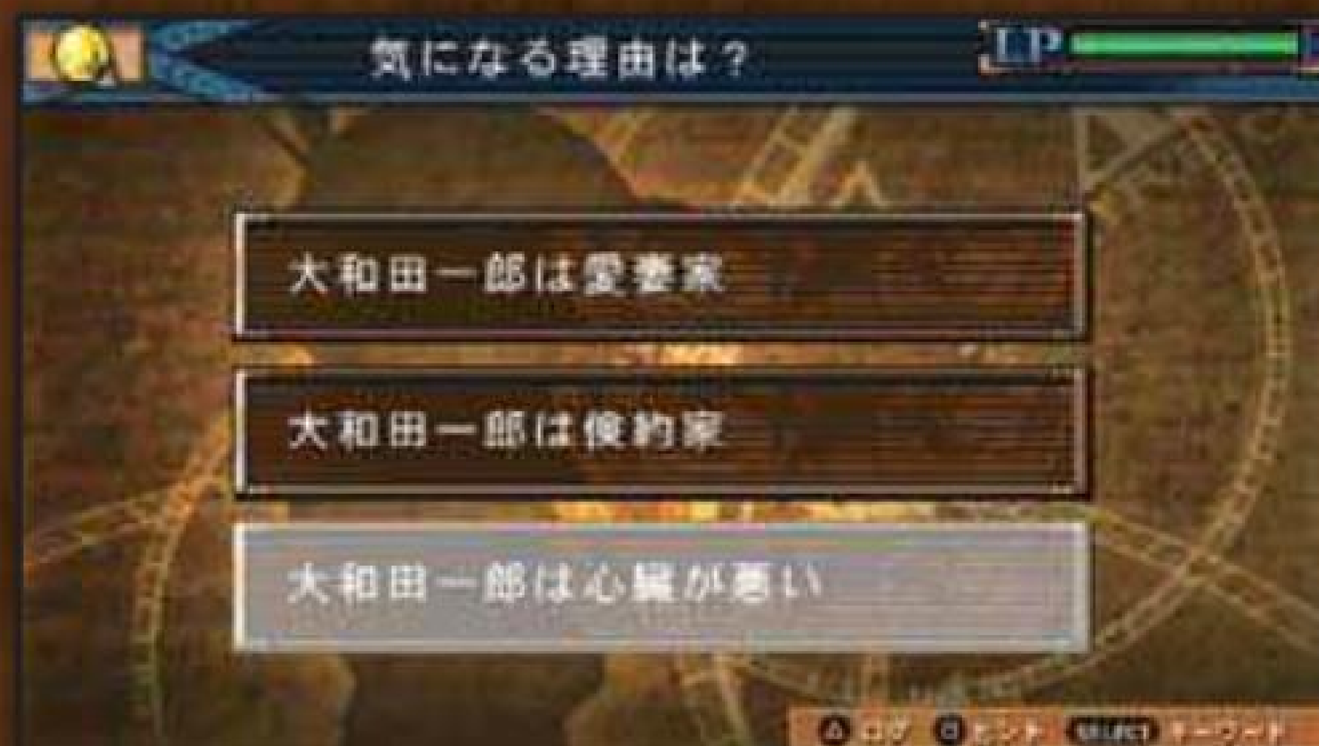
提示（ヒント）



玩家可能会在不少调查中出现困难，不知道选择哪个答案或者关键字，这时候就需要提示了。PSP按□键、NDS按下屏幕右上角的图标均可使用提示，这时会对话栏会出现一些文字提示，根据文字提示往往能够找出正确的选择，但始终还是需要一定的日语基础。另外使用提示会消耗一定的LP，但相对于选错要少得多。

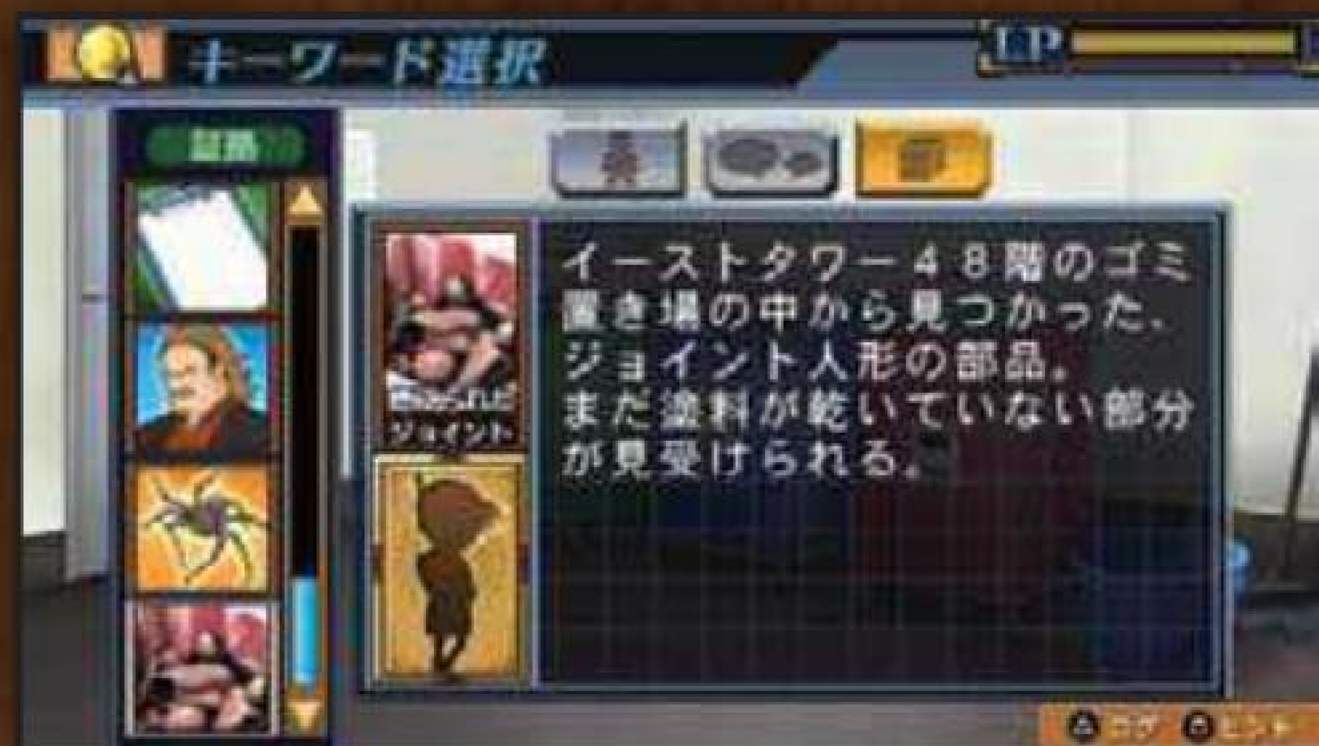
三选一

从三个答案中选择一个，正确的话案件就会出现进展，反之会扣除一定的LP。



选择关键字&关键字混合

从关键字中三个大类：人物、证言、证据中选择正确的关键字进行推理，如果选择错误的话会降低LP，可以用提示帮助选出正确的关键字。其中也有需要选择两种关键字进行组合的内容，正确选择可以产生新的证据，从而推进案件。



入力调查

此为PSP版的专有解决环节，输入正确的文字后可以推进剧情，若玩家不擅长日语，或无法推断，也可以按L选择放弃（あきらめる），但相对地会扣除大量的LP，所以要谨慎选择。



笔记调查

相对于PSP的入力调查，此为NDS版的专有解决环节，区别在于从虚拟键盘输入改为手写输入假名而已，同样可以选择放弃（下屏幕最下端的按钮）。



搭档选择（パードナーセレクト）



案件的调查阶段期间，玩家扮演的柯南或新一，可以与其他些角色组成搭档一起调查案件。注意同一案件中，不同搭档会影响一些证据的收集数量。所以如果想获得一个章节中的所有证据数，难免要尝试多几次以选择这个章节中最佳的搭档（如第一章的最佳搭档为佐藤美和子）。另外每当选择那位搭档，与其好感度就会上升，同时也会触发一些与搭档的事件CG。

交涉系统（交涉システム）



一些案件中的角色，在调查期间由于对我方的不信任，需要通过交涉来套取情报，这些角色右上角会有一条表示其戒心的蓝色槽（有别于LP槽，该槽左端是一个盾牌）。通过正确的对话选项，可以逐渐减少右上的槽量，当完全消除槽条后，这名角色就会提供对案件有较大帮助的证据或者证言。

解决篇

当收集证据达到一定数量，触发调查进程达到一定程度时，左下角的其他按钮，就会出现如麻醉枪等图标，选择后就会出现众人喜闻乐见的桥段——柯南用麻醉针射晕毛利小五郎，之后案件就会开始解明。虽然不收集齐所有的证据也可以进入解决篇，但章节结束后，进入结算部分可能会因为证据数不足而得不到好评价。

在解明事件期间，随着玩家的正确推断，画面右上角的红色槽就会逐渐增加，当槽加满时，嫌疑人就会被彻底打垮，从而结束案件。



提出关键词（キーワード突きつけ）

和调查篇相似，玩家要选择正确的1～2个关键词，作为现场推断凶手的证据。



识破（見破れ）



当柯南指出嫌疑人的姓名后，会进入识破环节，玩家要从嫌疑人的发言中找出漏洞，并进行识破，识破成功会大幅增加右上的红色槽，反之会扣除一定LP。

终结一击（トドメの一击）



当事件即将进入结束阶段，玩家需要在罗盘中依次选出日文假名、以拼出案件最后的关键词，讲求玩家对案件的了解程度。

滑板游戏

在主界面中选择ミニゲーム，就可以进行滑板的迷你游戏，游戏方式十分简单，只要控制柯南乘坐喷射滑板，躲避周围的障碍从而到达终点即可。由于该迷你游戏可以恢复玩家在正篇过程中消耗的LP，所以当玩家LP不足的时候可以在这里进行补充。



拼图游戏

在正篇流程进行期间，玩家可以开启三种不同的拼图游戏，包括通过收集证据期间获得的パズルピース开启的拼图，这些拼图碎片会分布在该章节的各个场景中，玩家必须收集所有章节的拼图碎片才能完成该拼图；第二种是随着完成章节自动开启的一般拼图（パズル）；第三种是通过完成条件开启的特殊拼图（スペシャルパズル）。



柯南谜题（コナンクイズ）

通过看漫画来回答之后出现的相关情节，可以一眼就能选出答案的同学想必只有柯南FANS，问题均以三选一的形式进行，全部总共50条问题，全部回答完毕后……没有任何奖励。这里酷洛洛就直接列出所有问题的答案。



序号	答案	序号	答案
1	4月1日	27	俳优
2	アコニチン	28	绘永と纱荣
3	麻雀	29	位牌
4	伊豆クイーンホテル	30	かくれんぼ
5	赤い糸の传说	31	28阶
6	感电死	32	カッターナイフ
7	人鱼に杀される	33	大神敬晴
8	アース・レディース	34	温子
9	ナイフ	35	少年探侦团の金メタル
10	アクア・クリスタル	36	ヨーコ风しょう油ラーメン
11	贤桥驿	37	ダーク・サシム
12	A组	38	花瓶
13	三途のⅢ	39	洗濯机
14	东奥穗村	40	赤いシャムネコ
15	右の眼	41	纸飞行机
16	二ツ桥中学	42	佐藤美和子
17	花	43	メイド
18	ディノ・カパネ	44	ぼた饼
19	血まみれの女神	45	UFO
20	宫野明美	46	チェス
21	日本刀	47	眼镜ケース
22	帝丹大学祭	48	樱の花饰り
23	金谷裕之	49	时津润哉
24	小指	50	怪盗キード
25	パラグライダー		
26	花		



游戏的每一章的流程都颇长，或许是厂商为了让玩家在解开案件时获得较大的成就感吧，不过游戏的角色语音几乎等于零，这点实在让人遗憾。另外要玩好这游戏，除了有足够的推理能力外，也少不了日语基础，如果看不懂内容的玩家，可能会玩不下去。

SAMURAI & DRAGONS

サムライ&ドラゴンズ



武士与龙			
サムライ&ドラゴンズ			
PSV	SEGA	ACT	日版
	1～4人	免费	无对应周边
	相关报道：—		
2012年3月29日			

作为PSV平台的一款非常正式的社交游戏，本作在发售前就受到了不少关注，发展+地下城的新颖玩法也引起广泛的关注。不过游戏发售后由于各种原因，官方宣布维修服务器，而这一修就修了半个多月，直到前不久玩家才终于见到了游戏的真面目，下面就来大致介绍一下游戏系统和玩法吧。需要注意的是这是一款网络游戏，PSV必须处于联网状态才能登陆并游玩。

系统详解

本作的系统分为两大部分，也就是前言中提到的发展和地下城。发展部分分为发展城池和扩大领域，而地下城的战斗则是单独独立出来的一个系统，下面对游戏的系统进行解说。

发展城池

游戏关于城池的发展和社交游戏类似，玩家需要利用手头的初期支援修建各种可产出资源的基础设施，而系统也会给出各种任务，达成任务目标后可以获得各种奖励。可以说任务的完成对前期的发展非常重要，不少任务完成后会奖励丰厚的资源，合理利用可以快速将城池发展起来。由于游戏是日文版，下面对游戏中的选项以及和发展城池相关的重要内容进行解说。

选项名		作用
地图		切换到领地界面
街		返回自己的城池或领地据点
ユニット		进入军队管理界面
マ−ケット	コンテンツキ−	输入特典密码获取特殊物品
	カ−ドパック	进入抽取奖励界面
	オ−クション	进入拍卖场
	CPショップ	进入CP商店
同盟		进入同盟管理界面
情报	ランキング	查看排名
	プロフィ−ル	查看各种资料
	メ−ル	查看邮件
	报告书	查看战斗详细报告
ダンジョン		进入地下城界面
ヘルプ		查看游戏帮助



城池界面解说



1.资源类型，从左到右依次为石头、木材、铁和粮食，这些资源都将用在修建或升级建筑物上，部队出征则会减少粮食产量，橙色的字表示每小时可获得的资源数量。
2.任务，点击即可查看任务完成条件。
3.选项。
4.从左到右依次为信号强度、CP点数、DP点数、水晶数量、统治力、城寨数量、时间。
5.建筑物，数字代表建筑物的等级，锤子符号代表该建筑物正在建设中。
6.消息提示，包括朋友申请、礼物领取、战斗详细经过、新邮件、同盟消息等。
7.查看各种剩余时间的快捷按钮，包括查看建筑物剩余建造时间、征兵剩余时间、出征队伍到达指定地点或返回据点的时间等。

建筑物列表

建筑物名	作用
采石场	提高石头的产量，只能建在山周围
采伐所	提高木材的产量，只能建在树林周围
制铁所	提高铁的产量，只能建在矿洞周围
畑	提高粮食产量，任意土地均能修建
储藏库	提高石头、木材、铁、粮食四项资源的最大储蓄值
兵舍	提升据点可拥有士兵数的上限
下位ラボ	低级魔兽种族研究所
上位ラボ	高级魔兽种族研究所
发令塔	增加可出击军队数量
武具工房	提升武器的强化上限
行军训练所	开启军队编制中Center的位置
盾の祭坛	增加军队的防御力
剑の祭坛	增加军队的攻击力
交易所	建造后可以进行资源的转换
パブ	提升全部资源获得量
教会	增加统治力的获得量
士官アカデミ–	提升队伍可容纳的最大体积上限

发展

城池的发展主要靠修建以及升级建筑物来达成。修建或升级建筑物时会扣除一定的资源，并花费一定时间进行建设，建筑物等级越高，花费的资源和时间也越多。每个据点玩家只能同时对两个建筑物进行建设或升级，这里需要注意的是虽然可以同时指定两个建筑物，但并不是两个建筑物同时修建，而是需要完成前一个建筑物的修建工作后才会开始修建第二个建筑物，因此在实际操作时应该优先修建或升级那些花费时间较少的建筑物，在睡觉前或者准备长时间不玩本作时再升级那些费时较多的建筑物（建筑物的修建时间是跟着服务器的时间走的）。



任务

游戏的任务会在城池界面的左侧列出，最多能列出6个，完成之后才会出现新任务。任务的种类分为资源类、领土类、系统类、地下城类等，各类任务都有特定的图标表示，任务的目的都非常明确，达成要求后自动完成并可领取奖励。不知道任务如何完成或者想查看任务的完成度可以点击任务后选择“条件”，红字为已完成的，白字为未完成的。完成任务有很多好处，除了可获得常见的资源、CP点数、DP点数、水晶外，还关系到城池规模的扩大、统治力的获得等，统治力关系到城寨的设立，是很重要的一个数值，因此在进行游戏时建议努力朝着任务要求的方向去发展，能让城池的发展更加迅速。某些任务完成后会给予大量资源，如果自己的资源数已经基本达到上限可以暂时不完成该任务，以免资源浪费，等用掉资源或者升级储藏库提升资源上限后再完成任务。



同盟

想要好好地发展，加入一个同盟是非常重要的，加入同盟不但可以得到资源生产的提成，被别人欺负后还可以叫上同盟的成员一起去报仇。一般来说刚刚开服的话，在地域上相邻的玩家可能会发来邮件邀请你加入他的同盟，当然如果你想当盟主也可以发邮件给其他玩家。在地图界面点击其他玩家的城池后就会出现玩家名称（上）和同盟名称（下），点击同盟名称后选择“同盟画面へ”即可进入查看该同盟的详细资料，觉得还不错就选择“加入申请”，对方同意后就能正式加入同盟了。



拍卖场

选择“マ–ケット”→“オ–クション”就能进入拍卖场，在这里可以进行卡片的买卖。购买方式为拍卖式，出货的商品会在拍卖行挂一段时间，在时间截止时，谁出的价格高，物品就归谁所有，因此遇到想要的卡片时，就最好高于原始价格进行购买。买卖卡片使用的是DP，完成某些任务后即可获得。



CP 商店

CP是需要使用日元购买的点数。在5月2日之前进入游戏的话，系统会赠送500点，另外完成一些任务后可以获得少量CP，其余的就必须花钱购买了。使用CP可以购买的物品数量不少，有增加资源产量的、增加出战队伍体积上限的、增加卡片或道具持有数上限、增加魔兽攻防以及获得经验值提升等，另外还有复活药、增加地下城出击回数等和地下城战斗相关的道具。这些道具购买之后发展的速度自然要快很多，不过动辄几百CP的消耗可不是所有人都舍得的。



卡片

游戏中很重要的部分。卡片即代表魔兽军队，点击卡片可以看到该卡片的所有信息，里面的汉字就不再做解释，**スタミナ**代表魔兽的体力，出征会耗费魔兽的体力，体力值与战斗后魔兽获得的经验值相关；**コスト**代表魔兽的体积，初期一支队伍中可容纳的最大体积为4.5，建造或升级士官**アカデミ–**后可以提升体积上限，当然也可以消费CP购买提升体积上限的道具；BASE一栏是魔兽的技能，同名魔兽拥有的技能相同。另外，魔兽是有种族等级的，如果发现卡片上有“未研究”字样，就先到魔兽研究所里提升该种族的等级吧。

点击**ユニット**后进入军队管理界面，在这里可以装上魔兽卡组建自己的军队。每个据点最多可拥有5支队伍，提升建筑物发令塔的等级即可增加队伍数量。每支队伍又分为Leader、Center和Front三个部分。刚开始Center无法使用，需要修建行军训练所后才会开启，军队的首要位置是Leader，



必须在这个位置放置卡片后军队才成立，如果要在Front和Center位置放置卡片的话，还要保证Leader位置卡片的攻击距离为2或3（卡片上弓箭后面的数值为攻击距离），同种族的魔兽在同一队伍中时会有攻防数值的提成。

在**ユニット**界面里还能对卡片进行合成，合成分为技能强化、技能习得和技能消除三类。技能强化只能让有同名技能的两张卡片进行合成；技能习得则适用于任意卡片；技能消除只适用于已习得了副技能的卡片，并且需要消耗一张卡片来消除技能。合成卡片可以选择消耗DP或CP，消耗CP可以提升合成的成功率。

魔兽拥有体力和士兵数量，刚刚获得魔兽卡牌时，魔兽的体力数值为100，不在军队编制中的魔兽最高可将体力回复到300（体力随时间推移自动回复），而在军队编制中的魔兽最高可将体力回复到500。另外，只有处于军队编制中的魔兽才可以进行征兵，如果将军队编制中的魔兽撤出军队的话，那么该魔兽的体力变为300、士兵数变为100这个基础值（低于基础值则不发生变化），因此即便要将该魔兽撤出军队，也要将其士兵数消耗到100以下再说。选择“**ステ-タスアップ**”可以给升级的魔兽加点，在加点时请一定要谨慎，因为一旦确定就不能轻易重制点数，想要重制点数需要花费500CP。



抽取奖励

选择“**マ-ケット**”→“**カ-ドパック**”可进入抽取奖励的界面，本作中的卡片和地下城战斗中给角色装备的武器、防具和饰品都是通过抽取奖励获得的。有四种方法可以抽取奖励，第一是使用CP，只要有钱就可以无限抽取；第二是使用水晶，可通过完成地下城的战斗以及卖掉武器或道具来获得；第三是特定副本的抽取资格，只要成功完成副本就会奖励两次该副本的奖品抽取资格；第四是通过黄金券抽取，完成任务可以获得少许。其中，宝物库只能通过消耗黄金券和CP来抽取，副本奖励则需要通过水晶、奖励点数以及CP来抽取。宝物库里只能抽取卡片，不过有不少高稀有度的SR卡片，要是抽到就可以立即当做主力卡片来使用；副本奖励包括卡片、武器、防具、饰品等，当然也有各种稀有度之分，能否抽到稀有度高的物品全看玩家的人品。点击“**ラインナップを见る**”可以查看宝物库或指定副本中可以抽到的物品。



扩大领地

点击“地图”选项可以将画面放大为领地界面。游戏刚开始玩家的领地只有自己的主城，当发展到一定程度，完成地下城战斗并获得魔兽卡片后，就可以将魔兽组建成部队去攻打、占领城池周围的地区了，下面就来细说关于扩大领地的细项。





地图界面解说



1.自己的城池。
2.自己的领地（蓝色范围）。
3.别人的城池。
4.别人的领地（红色范围）。
5.出兵占领的地点。
6.查看坐标。
7.表示同盟状态。
8.开启大地图。

占领空地

游戏的地图分为一格一格的空地，空地有等级之分，不同级别的空地都有实力各异的魔兽把守，想要占领该空地就需要派出自己的部队打败空地的魔兽。把守1级空地的魔兽几乎没有难度，几乎任意卡片都能轻松战胜，因此城池附近的1级空地是首要的占领区域。不过从2级空地开始，空地等级每提升一级，敌人的数量和质量都有非常大的提升，因此就必须使用厉害的卡片，甚至给卡片征兵后才能打败对手，因此在攻打高等级空地之前最好保证自己的队伍实力够强，后期关于占领高等级空地的任务不用急着完成，否则损失了好不容易培养起来的部队就亏大了。选择攻打空地后，部队需要花费一定时间行军，完成战斗后部队还要花费同等的时间返回据点，在部队外出期间是不能进行征兵、更换卡片等操作的。

关于领地

已经占领的领地上可以修建城寨（选择“详细”→“寨作成”），不过需要统治力达到17以上，之后统治力每增加一定数量就可以多建一个城寨。建立了城寨的空地就可以像主城那样修建各种设施，如果修建了发令塔的话还可以增加可出击的部队数量，不管对资源的获得还是攻城略地都有很大的帮助。除了修建城寨外，还可以在自己的领地上进行演习，这是用来提升卡片等级的方法之一，可多加利用。



塔

游戏的最终目的就是占据散布在地图上的塔。游戏每三个月为一个季度，每个季度结束时，占领了最多数量塔的玩家和同盟宣告获胜。胜利的玩家可以获得特别的奖励，在下周目游戏时能对发展起到良好的推进作用。

地下城战斗

这就是作为本作最大卖点的系统了，其实解读起来很简单，就是玩家在发展到中期后，修建建筑物的时间较长，为了打发玩家的时间而做出来的一个动作游戏模式。

地下城界面解说



1.角色信息。
2.武器，点击可更换。
3.防具，点击可更换。
4.选择查看或更换技能。
5.整理获得的武器或道具，可以在这里把多余的卖掉换取水晶。
6.强化武器，稀有度越高的武器可强化的次数越多，强化武器需要消耗特定颜色的宝石，并且武器的改造等级和武器工房的等级对应。
7.进入副本选择界面。
8.剩余的出击回数和复活药的数量。

地下城综述

地下城的副本都由数个场景组成，清理完一个场景的所有敌人后会出现传送阵，所有人踏入传送阵后即进入下一个场景。副本最后一个场景会有BOSS守关，BOSS的特点是攻击范围广、血多以及受到攻击无硬直，打倒BOSS后就算完成挑战。随着角色等级的提高，会开启新的副本，完成副本后可以获得两次抽取奖励的机会，这也是获得卡片、武器、道具等物品的重要途径。

副本最多可4人一起挑战，不过如果对自己的操作有自信的话完全可以单刷，而且单人挑战副本时，敌人的血量会低很多，并且切换场景后HP会回复到全满状态，因此并没有想象中那么难，而且单刷副本在于里面的宝箱以及怪物掉落的物品都归自己所得，是刷水晶和宝石的不二之选。

地下城有出击回数的限制，基础出击回数上限为10次，低于10次的话，每过一段时间就会增加，除此之外还有额外出击回数（+号后面的数字），额外出击回数在完成某些任务后可以获得，当然也可以通过CP购买，系统会优先消耗基础出击回数，当所有出击回数全部耗尽后就无法再进行地下城战斗了，需要耐心等待其回复，或者用CP购买。

前5次完成副本后可以获得新建筑物所需的设计图，并且角色提升等级还关系到自己主城规模的扩大，卡片的获得也需要通过完成副本后抽取奖励来获得，因此地下城部分和发展部分的联系还是比较紧密的，必须发展城池和攻略地下城同时进行。



初级职业介绍

剑士：重视防守的职业，可以使用盾防住敌人的大部分攻击，还可以通过大吼吸引敌人来攻击自己，相当于网络游戏中的MT。

僧侣：可以使用回复和解除异常状态的魔法，可以装备盾牌，防御力有所保障，虽然也可以进行近战，不过攻击力和命中都不高，武器强化命中后单刷副本的能力很强。

魔法使：主要靠远程攻击，SP的消耗和回复速度很快，需要使用一段时间后才能熟悉攻击节奏，只要注意不被敌人靠近即可，可用瞬移拉开与敌人的距离。

忍者：近战远程皆可的职业，打法很丰富，各项能力也比较平均，动作帅气也是该职业的特点之一。

侍：特化物理攻击的职业，只要对准一个敌人猛攻，对方几乎没有还手的机会，不过在面对BOSS时比较危险，和僧侣一起组队会比较安全。

操作心得

每个角色都有一套符合自身特色的打法，不过前期每个职业可以使用的技能都比较固定，加上战斗系统并不复杂，很快就能上手。△、○、×、□四个功能键分别对应四种攻击手段或技能，R键为翻滚。本作中R键非常实用，翻滚可以解除几乎所有招式后的硬直，并且翻滚可以躲开大部分攻击，最关键的是翻滚无消耗，如此高回报的能力自然要常用，“有事没事滚一滚”会让地下城战斗的效率提高不少。





总体来说，这就是一款加入了副本战斗要素的战争类网页游戏。地下城部分打起来比较爽快，有僧侣配合的话，打副本几乎没压力，不过由于有出击回数的限制，实际上每天能够打副本的次数很有限，不愿意花钱就想战个痛快是不可能的。发展部分是个缓慢的工程，不过后期升级一个建筑物所需花费的时间动辄按小时计算，不花CP进行快速修建的话等起来很花时间，只需算好时间每天点几下即可，不用花费太多时间在这款游戏上。

收罗近期精品二线游戏

游戏一品轩

栏目主持：LIKY　文 翔Starry、Civily练

最近收拾柜子把尘封已久的橙色GBA翻了出来，上面还插着一张初代的《逆转裁判》，可能是放太久，各个按键都已经不太灵敏，我开着机听了很久的BGM，虽然音色粗糙，但是听着熟悉的旋律就像偶遇久未相见的故人一样感慨。

本辑 游戏推荐

让小球尽在掌控之中！

PSV 假想空间

@field

Sonic Powered	SPG
日版	316MB

相比PSP，PSV的一大变化就是增加了对重力感应支持，这种变化对拓展玩法和提高游戏体验有着很大的帮助，而本作就是以重力感应为基础玩法的一款“高尔夫”游戏。本作大打美少女牌，玩家将可以和超萌的小萝莉们一起打球玩游戏，虽说花里胡哨的画面会给人有一种深度不够的感觉，不过实际上本作有着许多值得挖掘的亮点。开始玩家可以创建一个属于自己的人物，在美女向导的指引下我们可以了解初步的玩法，游戏看起和高尔夫有点类似，玩家需要事先选好路线，在能量条到达恰当位置时按下圆圈键把球击出，有所区别的是击出的球不会飞往空中，玩家需要在球的行进过程中利用PSV的重力感应功能控制球的行进方向，关卡中有着加速带、导向带等区域，只有充分利用这些功能区域才能一个不漏地把关卡中的金币吃完，而让小C最痛恨的就是那些设置在转角处的金币，经常一个加速过去只有大幅度的后仰PSV才能刹住车，轻了重了都很容易让球掉下平台，经常都会为了吃这个金币卡上很长一段时间，而根据玩家的表现系统还在会在关卡通过后给予评价和一定的道具奖励。此外，本作另外一特色就是丰富的变装系统，各种风格的球杆、衣服、配饰都可以通过网络下载获得，不过稍显坑爹的是一些附带特殊效果的服装都要玩家支付大洋才能获得。总的来说本作是一款风格轻松的小品，简单的操作和合理的平衡能让玩家心情舒畅，想通过玩游戏放松心情的玩家不妨尝试一下本作。



▲本作的游戏模式很丰富。



▲掌握好力度，把球击出。

推荐给
对高尔夫感兴趣的玩家・想放松心情的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

PSP 疯狂农场2

Farm Frenzy 2

Alawar Entertainment	SLG
美版	容量：232.8MB

《疯狂农场》是PC平台上一款具有高人气的模拟类游戏，继移植到iOS、Android等平台后，其系列第二作也登陆到了PSP平台。相对前作，游戏的画风并没有什么改变，只是城镇农场的场景有所变化，一开始给予的资金并不充裕，玩家需要种植庄稼来搜集做出美味的食材，而收集到的食材可以做出各式各样的美味，而随着做出的食物越来越高级，玩家也会收获一些成就奖杯，如果在收获后有多余的农产品还可以把它们放入屏幕下面的仓库，在资金紧张的情况下通过仓库旁的卡车卖出能换取一定量的金币。而饲养动物就没有种农作物那么容易，除了经常要照顾它们的健康和饮食外，玩家还要防止野外的黑熊来农场捣乱，在有田间的情况下养一只狗能起到缠住黑熊的效果。总的来说本作是一款颇具趣味的模拟游戏，在收集食材探索美食制作方法的过程中能让玩家充分感受农场生活的乐趣。


▲现在的农场规模似乎还比较小。

推荐给
经营类游戏爱好者·对田园题材感兴趣的玩家

NDS 宝石探秘5 不眠之星

Jewel Quest 5 The Sleepless Star

IwinGames	PUZ
美版	编号：5998



▲雾蒙蒙的大山风景看起来不错。

“《宝石探秘》系列”已经在NDS平台推出过好几作，事实证明方块消除加探险的组合是非常具有市场号召力的，于是厂商乘热打铁于近日推出了系列最新作。在本作中玩家将回到1901年，和前作主角Rupert的祖先一起冒险，并寻找一颗被称为“无眠之星”的被盗宝石。在玩法上本作并没有什么改变，还是传统的三个宝石连成一条线即消去，不过每个关卡都由新的故事情节串联而成，会让玩家觉得玩起来有目的性，而在本作中玩家还可以装备收集到的古董去挑战新关卡，它们分别会带来不同的效果，比如有的可以增加时间，有的能带来分数的加成。虽说本次游戏本质并没太大变化，但是差不多两百个的海量关卡和精心绘制的非洲风景场景会给玩家带来不少新鲜感，系列游戏的粉丝不要错过本作。

推荐给
消除类游戏爱好者·系列游戏的粉丝

PSP 云神拯救朝圣者

Floating Cloud God Saves The Pilgrims

Dakko Dakko	STG
美版	容量：127.8MB

大部分射击类游戏给玩家的感觉可能都是硬派、热血的印象，而本作却与大多数射击游戏不同，画风非常清新可爱。游戏中玩家作为一名腾云驾雾的天神保护在地上小人（这个天神与瓦里奥神似），因为在它们不断前行的时候会有很多怪物来进行骚扰，有的甚至会直接把它们抓走，玩家作为天神，攻击方式有两种，除了横向打出子弹外，还能垂直向下射出针群轰炸地面，而加到小人吐出的心后攻击效果还会有所提升。游戏中几乎每个怪物的打法都不一样，比如游戏中有一种像狸猫的敌人，用子弹攻击它只会变成石像，想要彻底干掉还需结合针群进行轰炸，而游戏后期吐火球的狮子更是难以对付，玩家在攻击它的同时还要尽量注意别让它吐出的火球烧到小人们。总的来说，本作是一款技巧性比较强的射击游戏，温馨可爱的画面让人觉得心情愉悦，虽说模式不够丰富，但也值得喜爱射击游戏的玩家一试。


▲飞到狮子上方进行轰炸。

推荐给
射击游戏爱好者·喜欢清新风格游戏的玩家

NDS 小木偶结婚记

Knerten Gets Married

Pan Vision	ACT
欧版	编号：6012


▲这个飞行姿势不是很好看哦。

《小木偶》原是2009年推出的一部挪威儿童电影，暖暖的温情得到了不少观众的好评，而近日该电影被改编成游戏登陆到了NDS平台。游戏的情节和电影有所区别，玩家将扮演弱小的小木偶闯入到陌生的野外寻找自己的爱人，在关卡中每走一段路都会有一个锁住的栅栏，玩家的主线就是收集放大镜、照片等解锁道具打开栅栏，而每打开一个栅栏玩家都可以玩小游戏，比如其中一个就是玩家控制小木偶在天上飞，一边躲避昆虫一边吃花得分，而每次加到写有K字的徽章，全屏的昆虫都会立即变成花让小木偶一次吃个爽。此外，一路上如果玩家有时间的话还可以做做好事，把捡到的胡萝卜喂给路边那些饥肠辘辘的兔子吃，它们会很兴奋地跳起来。虽说本作稍微有些单调，但是细腻的水彩画风和清新的音乐都让整个游戏充满了童话气氛，感兴趣的不妨尝试一下本作。

推荐给
原电影的粉丝·喜欢童话的玩家

NDS 泰坦尼克号之迷

Titanic Mystery

O-Games	AVG
美版	编号：5999



▲拼出这张图找出事件线索。

关于泰坦尼克的故事相信大家都已经非常熟悉，由于今年4月10日是泰坦尼克沉没一百周年的纪念日，3D版电影的上映狂扫各地票房，而周边产品也是铺天盖地，而近日推出的本作就是一款以泰坦尼克为主题的冒险类游戏。本作剧情属于原创，跟泰坦尼克的电影版剧情并没什么联系，该游戏方式是欧美传统的“找物品”方式，玩家每来到一个场景都需要根据上屏的物品清单来搜查，不过有些物品实在是藏得很讨厌，给小C印象很深的是有一个白色的鸡蛋藏在白色的吊灯里，乍一看还以为是其中的灯泡，而在每个场景之间还穿插着拼图、解密码等小游戏。此外，在主菜单中还设置了单独的日记模式，该模式可以帮助玩家回忆玩过的剧情。作为一款纪念性作品，本作的游戏流程稍微显得有点老套，但优秀的画面和音乐还是值得肯定，对泰坦尼克号感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

推荐给
泰坦尼克号的粉丝·对冒险解谜类游戏感兴趣的玩家

PSP 不可思议之国的冒险酒馆 携带版

不思议の国の冒险酒场ポータブル

Ride On Japan	S·RPG
日版	容量：139.9MB

《不可思议之国》是iOS平台上一款结合了RPG元素的经营类游戏，而这款人气作品也被移植到了PSP平台。故事讲述了在姐妹俩的双亲逝世后，家里的酒场经常受到其他店铺的骚扰，于是她们决定参加料理比赛来守住酒场。一开始，姐妹俩的能力很有限，想做出好的料理除了需要练习外也需要好的食材，在游戏中有十几个风格各异的迷宫，玩家可以在其中与怪物战斗取得食材并锻炼角色能力，而一些珍贵食材的获得条件也颇为苛刻，比如有的必须以“会心一击”把怪物击毙才能获得。此外，游戏中的料理测试也是很重要的一个环节，玩家获得好的料理成绩能对酒场生意有不小帮助，整个店铺的排名也会上升，而一些新迷宫的解锁方法也和店铺的排名直接相关。从游戏类型看，小C总觉得本作有模仿“《工作室》系列”的嫌疑，但是整体而言游戏素质还不错，很值得喜欢经营类游戏的玩家一试。



▲游戏画面是典型的16位机像素风格。

推荐给
原作的粉丝玩家·喜欢经营类游戏的玩家

NDS

享受故事 三只小猪

Tales to Enjoy The Three Little Pigs

Enjoy Gaming	PUZ
欧版	编号：5998



▲本作的人设稍显逊色。

在我们的印象中童话故事的传统形式似乎只有书本和动画，但是实际上把童话融入游戏也很具有表现力的，而本作就是以《三只小猪》故事为基础的一款“童话游戏”。本作的画面是比较传统的卡通风格，在阅读模式中玩家能以不同场景的形式来体会故事，除了上屏显示文字外还配以全程语音，虽说游戏中小猪、大灰狼等角色的设定很一般，但由于在许多细节上加入了动态效果，显得整个场景栩栩如生，而本作最大的特点在给予了玩家许多自主权，喜欢的情节可以多体会一下，玩玩与之相关联的拼图、找茬等小游戏，而遇到觉得罗嗦的情节还可以直接跳过，有与书本和动画完全不相同的体验。此外，阅读模式中玩过的小游戏在主菜单中都可以单独玩耍，家里有小孩的玩家不妨用本作来调动一下儿童对阅读的积极性。

推荐给
低龄玩家·喜欢童话故事的玩家

一品短消息

短消息

●Konami制作的《武装神姬 战斗大师MK2》在近日发布了系统菜单汉化版，对于日语不好的玩家深入理解本游戏的系统有很大帮助，而喜欢完美版本的玩家不妨再等上一段时间。



▲手牵手，开启一扇新的恋爱之门。

●《艾露库罗娜的工作室 致亲爱的乙女》是Idea Factory近日推出的一款女性向的恋爱冒险类游戏，游戏中玩家将扮演炼金术师玛丽，在继承祖母的工作室后将负担起发展事业的重任，逐步完成街道上的各种委托让工作室步入正轨。

●2008年在PC平台发售的美少女游戏《心手相连 热带领域》近日被移植到了PSP平台，故事讲述狮子崎学园在引入“先端技术”时引发了一场事故，恢复学园机能的惟一办法就是“牵手”，于是，主人公等人就在这样的情况下彼此牵着手四处奔走，并在这个过程中慢慢的诞生了恋爱的感情。

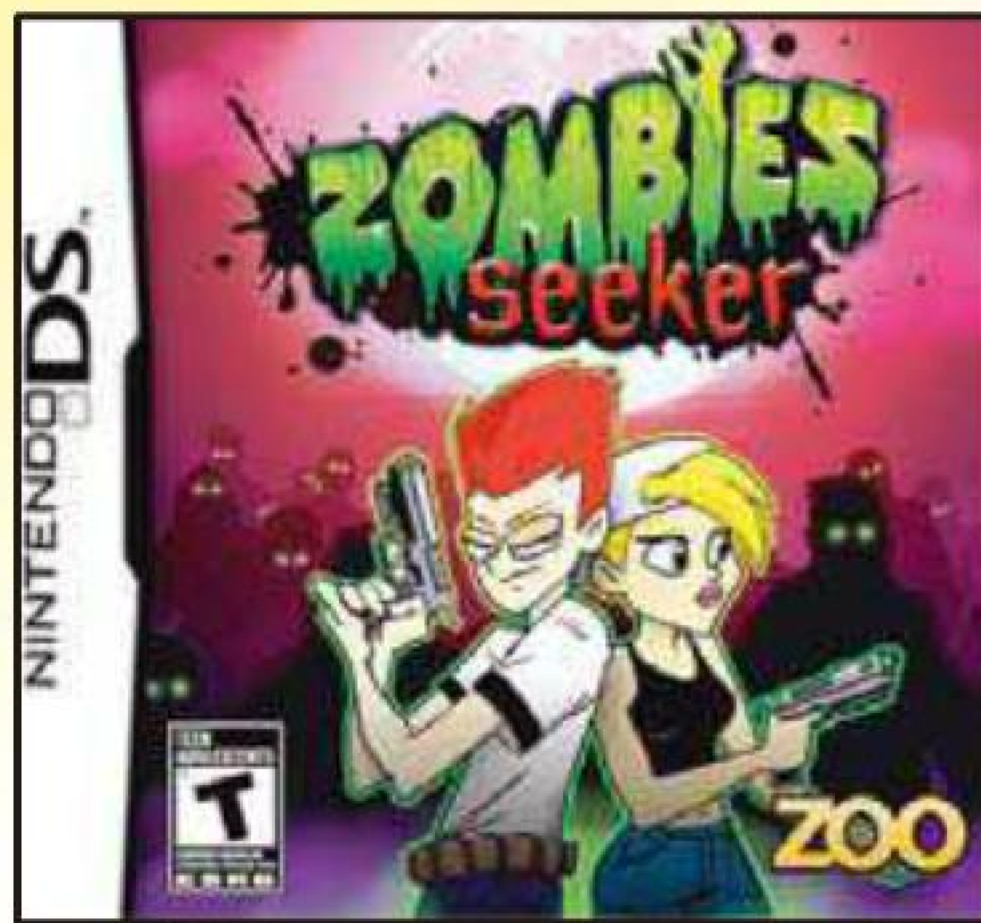
●2007年在PC平台发售的S·RPG游戏《圣赞诗篇 永远神剑物语2》移植到了PSP平台后于近日推出，并更名《圣赞诗篇 聚集在奥利哈刚神名之下》。本次除了针对PSP屏幕特性和比例进行优化外，故事也进行了大幅修改， 配合新剧情追加的大量CG及语音能让玩过原作的粉丝们有不一样的体验。

短消息

●由“《世界树迷宫》系列”和“《工作室》系列”的开发团队合作推出的RPG作品《诺拉与刻之工房 雾之森的魔女》近日发布了简体中文版，期待已久的粉丝们不要错过。

●根据同名人气动画改编的冒险类游戏《灼眼的夏娜DS》近日发布了简体中文版，虽说有一些小BUG，但是并不影响游戏的进行，原动画的粉丝的玩家不妨尝试一下本作。

●Zoo Games在近日推出的《僵尸搜索者》是一款第一人称射击游戏，玩家在游戏中将要深入到这个爆发僵尸病毒的村子，在拯救活人的同时找到逃生出路。



▲瞄准僵尸头，杀出一条生路。

●人气消除游戏“《罗马起源》系列”在近日推出了最新作，游戏中玩家将扮演一位罗马的皇帝，从最初购买的小村庄，小酒馆或喷泉逐渐壮大到城市命脉，把传奇的罗马城恢复建造到繁荣辉煌。

在街边偶然看到《求婚大作战》的DVD卖，于是买了一张来回顾，过了几年重新看这部剧还是觉得很感动，山P每集必备的奔跑镜头实在是让人觉得很青春，各种年少时的纠葛和遗憾让人总会联系到自己的一些经历，一不小心小C又惆怅鸟。

游戏文化频道

Game Culture Channel

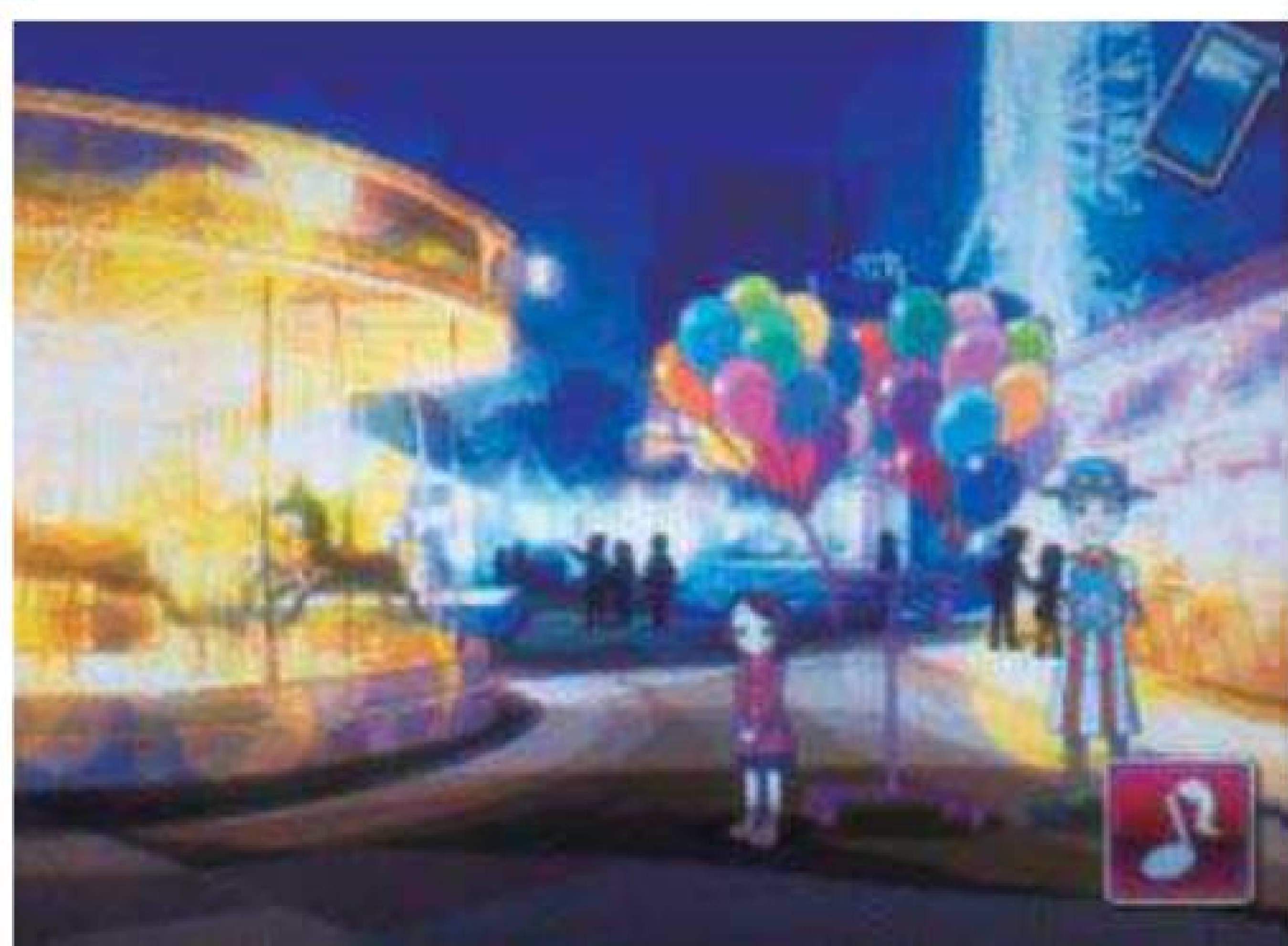
在这辑“游戏文化频道”栏目中，我们来介绍一款3DS游戏的背景文化知识，这款游戏就是今年年初在3DS平台推出的《节奏怪盗R》。游戏的素质相当不错，用时下一句流行语来形容的话，它可以被称为“文艺游戏”。《节奏怪盗R》的“文艺范”在游戏中处处可见，不但流程紧扣了“节奏”这个主题，而且游戏场景也都取材于现实中的巴黎，让玩家在游戏过程中尽情领略了巴黎的浪漫风情。在接下来的正文中，我们就来介绍一下在游戏中出现的巴黎风景名胜吧。

文 koflover　编 纸鸢

解析《节奏怪盗R》中的巴黎风情

杜伊勒里公园

（チュイルリー庭园）



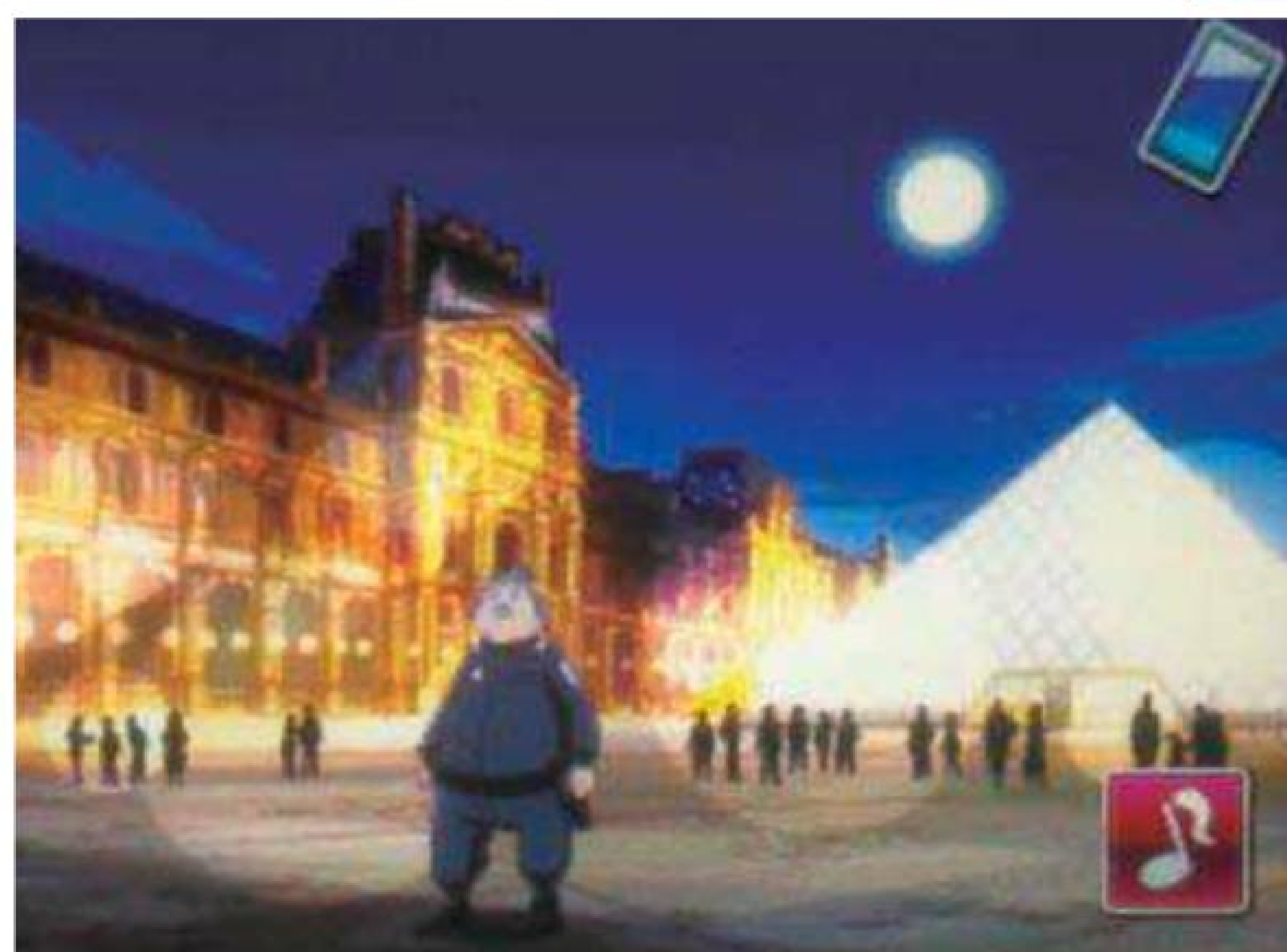


杜伊勒里公园是巴黎的著名景点之一，它座落于卢浮宫与协和广场之间，始建于1644年，是皇家园艺设计师勒·诺特尔的经典之作。

卢浮宫美术馆

（ルーブル美术馆）

“卢浮宫”相信每一个人都不会陌生，它是世界三大博物馆之一，艺术藏品的种类极其丰富，其中蒙娜丽莎、米洛的维纳斯和萨莫色雷斯的胜利女神是卢浮宫的“镇馆三宝”，另外还有许多我们耳熟能详的著名艺术品也都藏于卢浮宫。卢浮宫的正面入口处是一座玻璃金字塔，它的设计者是美籍华人建筑师贝聿铭，该建筑于1989年建成，有





“当代建筑十大奇迹之首”的称号。贝聿铭还为中国设计了大量建筑作品，如北京的香山饭店、香港中银大厦、苏州博物馆等等。





香榭丽舍大道

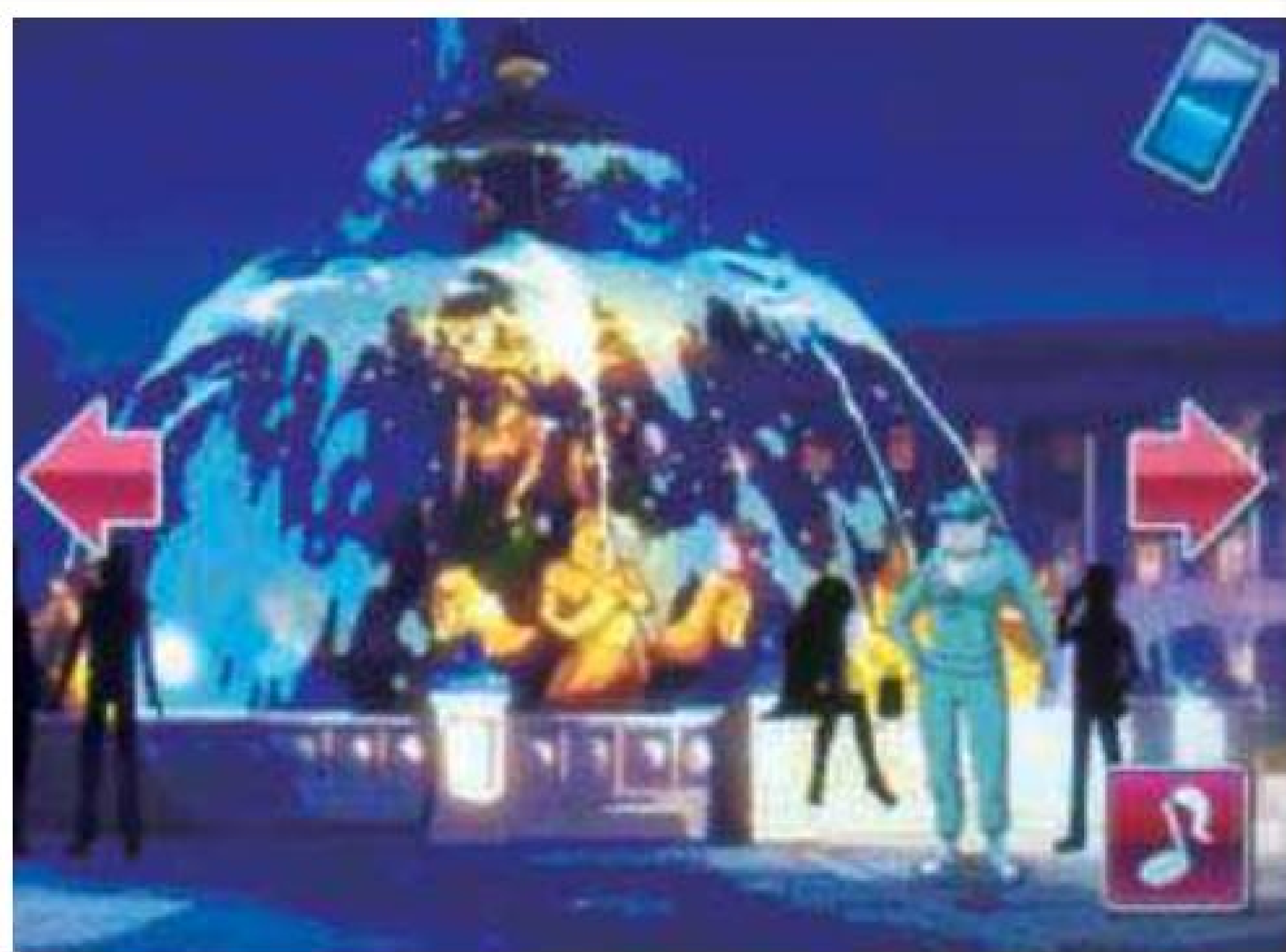
（シャンゼリゼ通り）

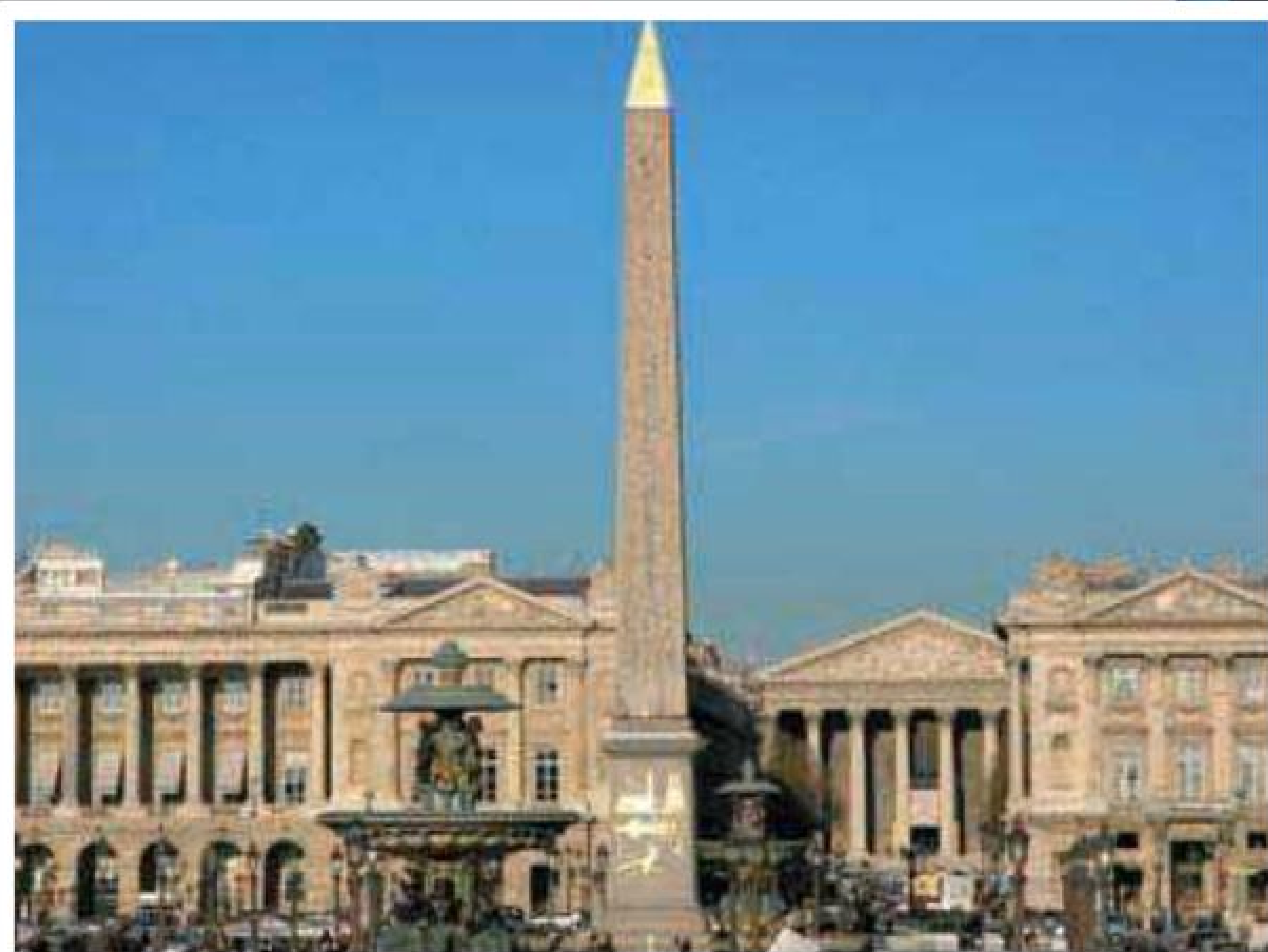


香榭丽舍大道（法语写作L’Avenue des Champs–é lys é es）是巴黎最有名的一条街道，它的名称来自于希腊神话中的“极乐净土”。香榭丽舍大道具有“世界最美丽的大街”之称，它的尽头正是闻名遐迩的凯旋门，沿街两旁遍布各大世界名店，如路易·威登（LV）、星巴克等等，每逢重要的节日，巴黎人都会在这条大街上举行盛会。

协和广场

（コンコルド广场）





协和广场（Place de la Concorde）座落于巴黎市中心塞纳河右岸，介于香榭丽舍大道和杜伊勒里公园之间，面积约8.4万平方米。它兴建于1755年，始命名为路易十五广场，在法国大革命期间又更名为革命广场，当时是处决政治犯的场所，路易十六、丹东和罗伯斯庇尔等人都在这里被送上断头台。在大革命之后的和平时期，它被改名为协和广场，昭示着民族团结与和解，该名称一直沿用至今。

亚历山大三世桥

（アレクサンドル3世桥）





亚历山大三世桥（Pont Alexandre III）是巴黎横跨塞纳河的一座拱桥，它连接着右岸的香榭丽舍大道与左岸的荣军院，被誉为“巴黎最美丽的桥梁”。该桥兴建于1896年，得名于当时俄国沙皇亚历山大三世，目的是为了庆祝法俄建立同盟。

巴黎圣母院

（ノートルダム大圣堂）







巴黎圣母院（Cath é drale Notre Dame de Paris）位于巴黎市中心的西堤岛，是天主教巴黎总教区的主教座堂，在法国所有哥特式教堂中最具有代表性。巴黎圣母院始建于12世纪，在历史上曾有多位政治首脑在这里加冕或举行重大会议，1991年被联合国教科文组织登录为世界文化遗产。

Francs–Bourgeois大街

（フラン・ブルジュワ通り）

Francs–Bourgeois大街是巴黎一条有名的大街，它位于巴黎的Le Marais区，类似于我们国内的步行街，街道两旁有各种知名品



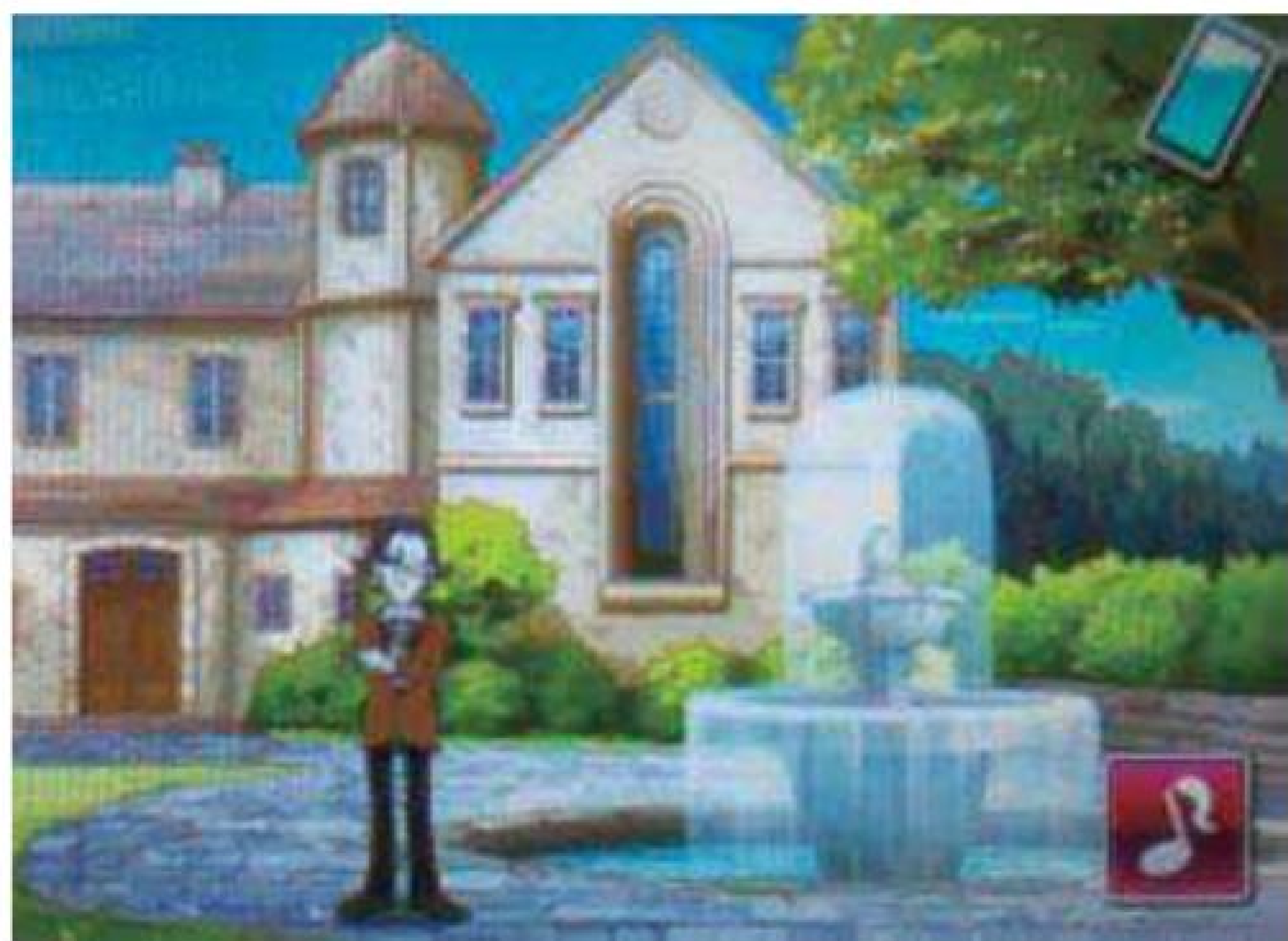


牌的商店和独立设计师的服装店，还有不少小型花园和博物馆。它的尽头是巴黎著名的孚日广场（Place des Vosges）。

鲁莱圣斐理伯修道院

（サン・ルール修道院）

鲁莱圣斐理伯修道院隶属于鲁莱圣斐理伯教堂（église Saint–Philippe–du–





Roule），这座教堂属于罗马天主教，位于第八区圣奥诺雷市郊路154号。在1993年它被列为法国历史古迹。

荣军院

（アンヴァリッド）





荣军院（L’Hotel des Invalides）全称为荣誉军人院，于路易十四时期建成，当时是用来安置伤残军人的场所，如今已经成为一座军事博物馆。荣军院内安葬了法国历史上许多有名的军人，除了法兰西第一帝

国皇帝拿破仑?波拿巴外，还有费迪南?福煦（一战时的法国陆军元帅）、鲁热?德?利尔（《马赛曲》的作者）等等。



Danielle Casanova大街

（ダニエル・カサノヴァ通り）



Daniell Casanova是法国20世纪时期的共产主义战士，她在二战期间曾率领法国共青团与纳粹斗争，最后死于奥斯威辛集中营，年仅34岁。Danielle Casanova大街就是以她名字命名的大街。

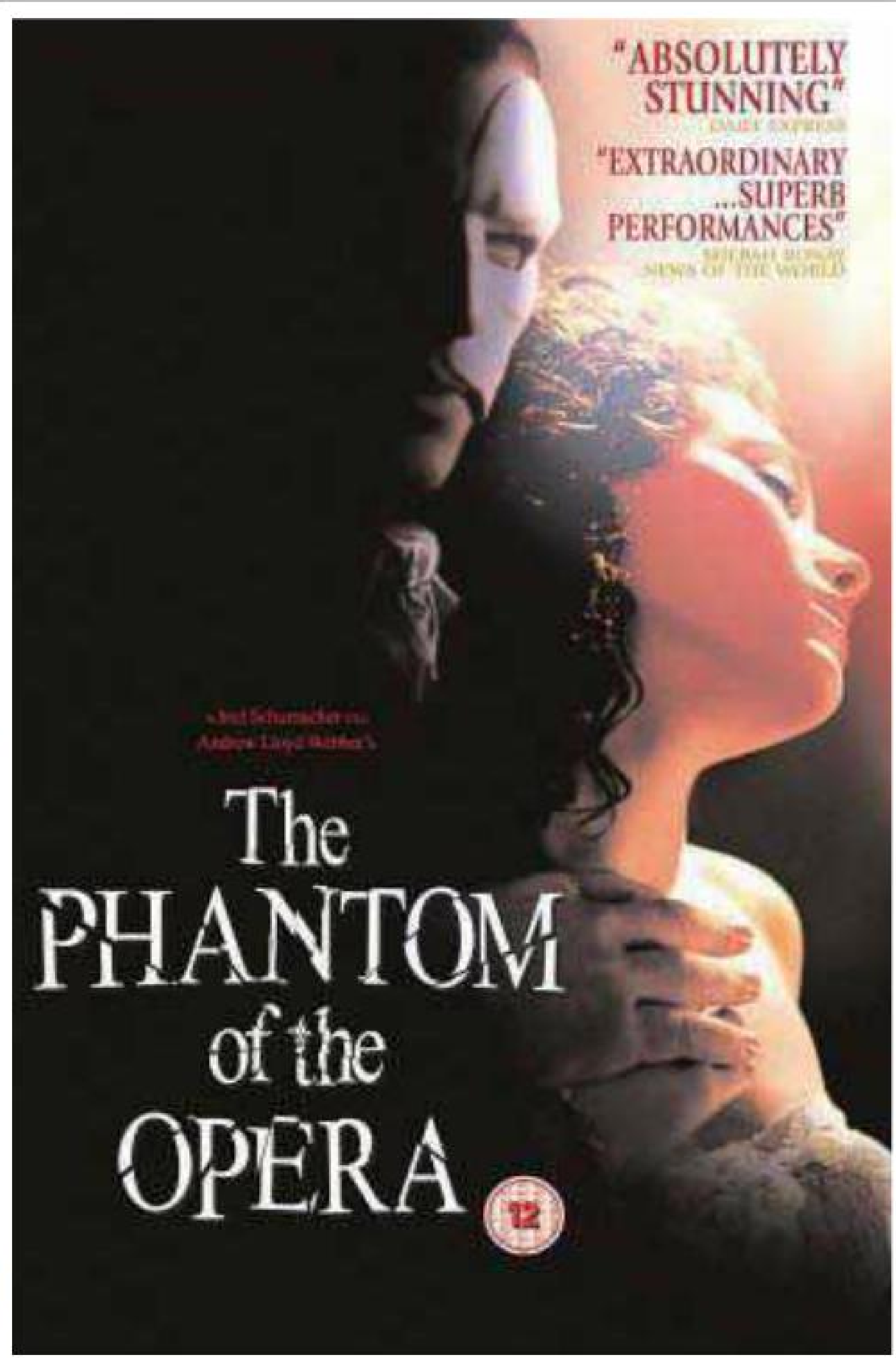




加尼叶歌剧院

（オペラ座ガルニエ）

巴黎歌剧院（Op é ra de Paris）于1875年建成，由建筑大师查尔斯·加尼叶（Charles Garnier）所设计，所以也被称作“加尼叶歌剧院”。巴黎歌剧院是巴洛克风格的代表建筑作品，它的建筑结构非常复杂，剧院内部竟有2531个门，整个歌剧院如迷宫一般，著名音乐剧《歌剧魅影》就是以此为背景创作而来。游戏中的加尼叶歌剧院还有“妖怪”出现，而这“妖怪”正是出自《歌剧魅影》这部作品，《歌剧魅影》原本是由加斯通·勒鲁所著的悬疑小说，而后又被多次改编成电影和音乐剧。由安德鲁·劳埃德·韦伯作曲的音乐剧《歌剧魅影》是世界上最著名的音乐剧之一，与《悲惨世界》、《西贡小姐》和《猫》一起被称为世界四大音乐剧。



旺多姆广场

（ヴァンドーム广场）

旺多姆广场（Place Vend · me）兴建于1720年，广场中央的旺多姆青铜柱，是拿破仑为了纪念奥斯特里茨战役的胜利，用1200





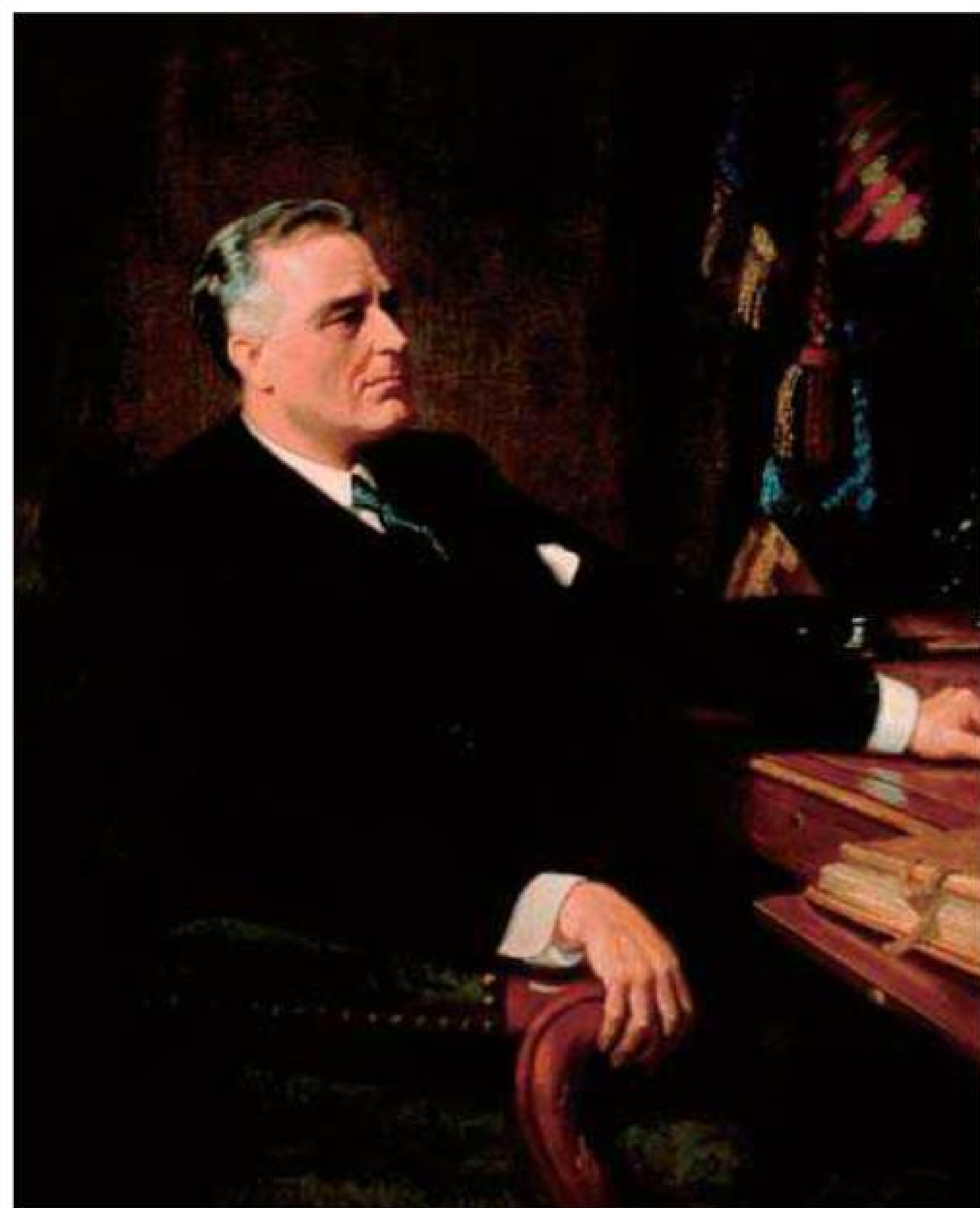
门从战场上缴获的大炮熔铸而成，顶端是拿破仑的塑像。如今旺多姆广场已经成为巴黎最为奢华的场所，集合了巴黎最豪华的酒店以及最高档的珠宝店和时装店。

罗斯福大街

（F · D · ルーズベルト通り）

富兰克林 · 德拉诺 · 罗斯福（Franklin Delano Roosevelt）是美国第32任总统，他在20世纪世界经济危机以及第二次世界大战期间，为美国和世界做出了巨大的贡献，被誉为最伟大的美国总统之一，也是惟一连任超





过两届的美国总统。巴黎的罗斯福大街正是为了纪念他而命名。

“太阳王”路易十四

（“太阳王”路易十四）

在游戏中出现过寻找“太阳王”路易十四的十字架的情节，而在SEGA另一款游戏《梦幻之星携带版》中，也曾使用过“太阳王”这个名称。“太阳王”正是法王路易十四的称号，路易十四是法国历史上一位比较有作为的君主，在其长达72年的在位期间（1643–1715）中，他将法国建设成一个君主专制的中央集权国家，使其成为当时欧洲



最强大的国家和文化中心，不过他所建立起的绝对君主制也成为了后来引发法国大革命的政治原因之一。据说路易十四由于身材矮

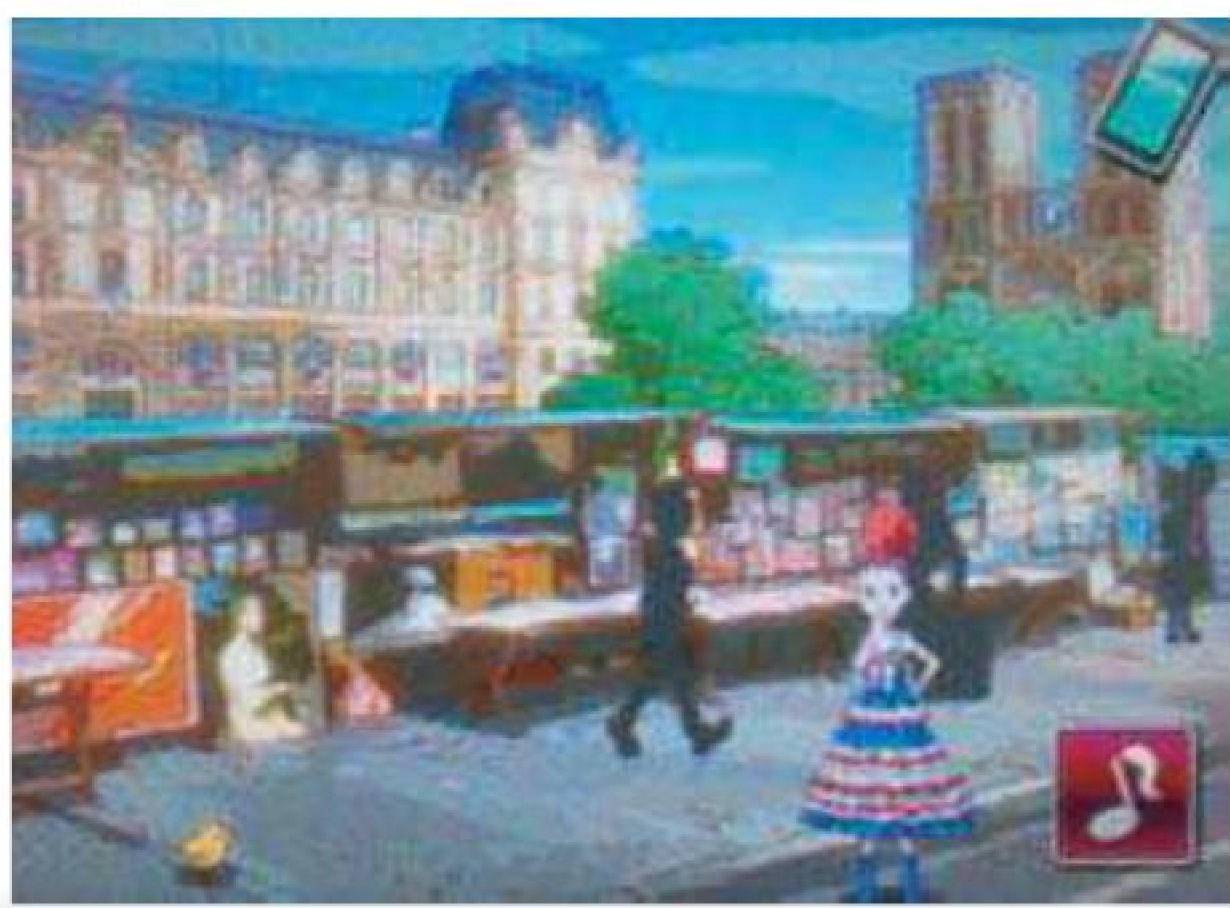


小，所以有意在自己的鞋跟处垫上厚垫，这就成为了日后的高跟鞋。

塞纳河

（セーヌ川）

塞纳河（Seine）是流经巴黎市中心的法国第二大河，全长780公里，流域面积可达7.8万平方公里。塞纳河可以说是巴黎市的母亲河，她是法国文化的发源地，法国重要的文化建筑也都是围绕着塞纳河两岸兴建的。

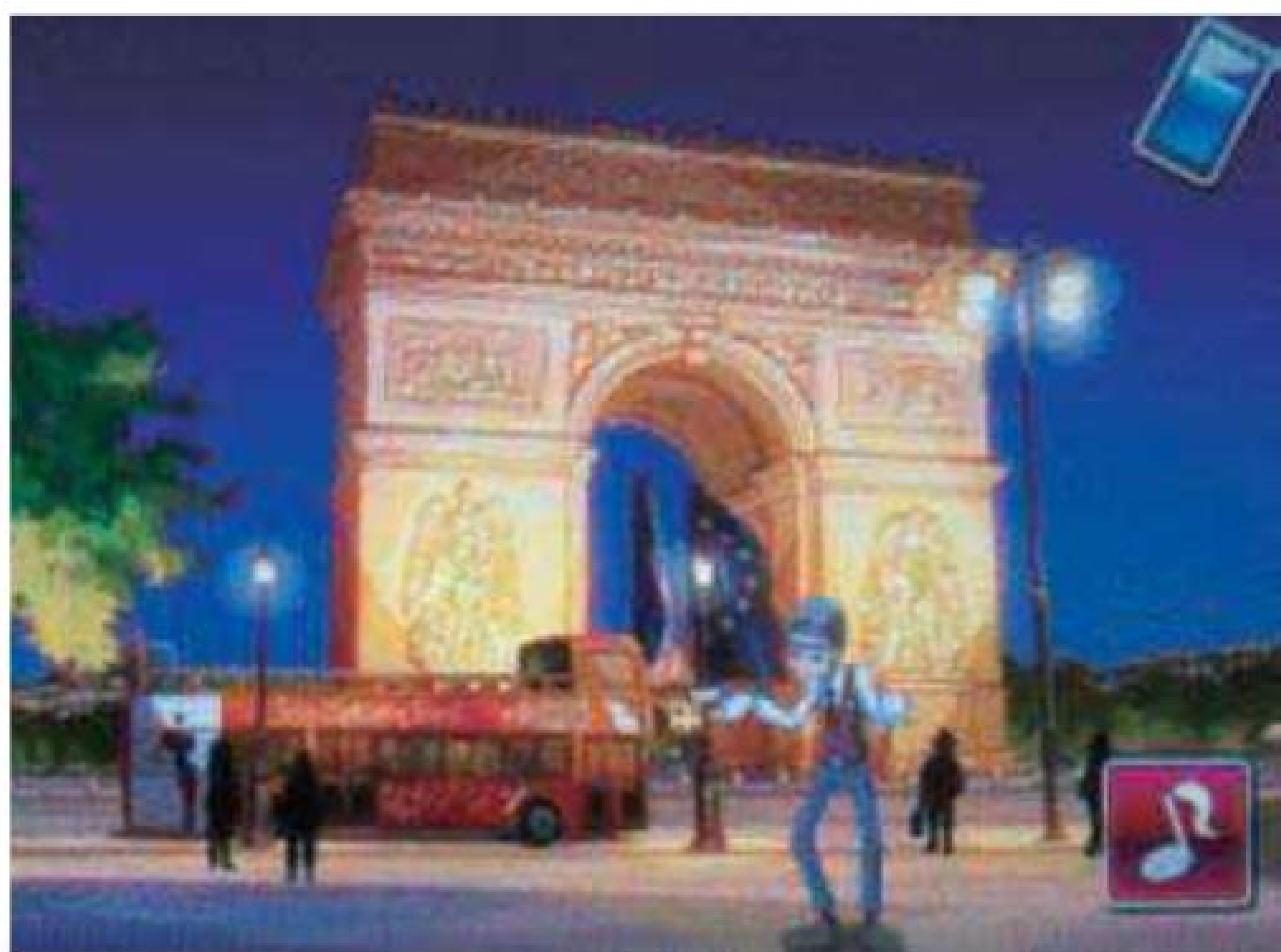




凯旋门

（凯旋门）

凯旋门又称雄狮凯旋门（Arc de triomphe de l' é toile），是拿破仑为了纪念奥斯特里茨战役的胜利，在1806年下令兴建的。凯旋门座落于戴高乐广场的中央，高49.54米，宽44.82米，厚22.21米，正下方是无名烈士墓，纪念所有为国捐躯的战士。

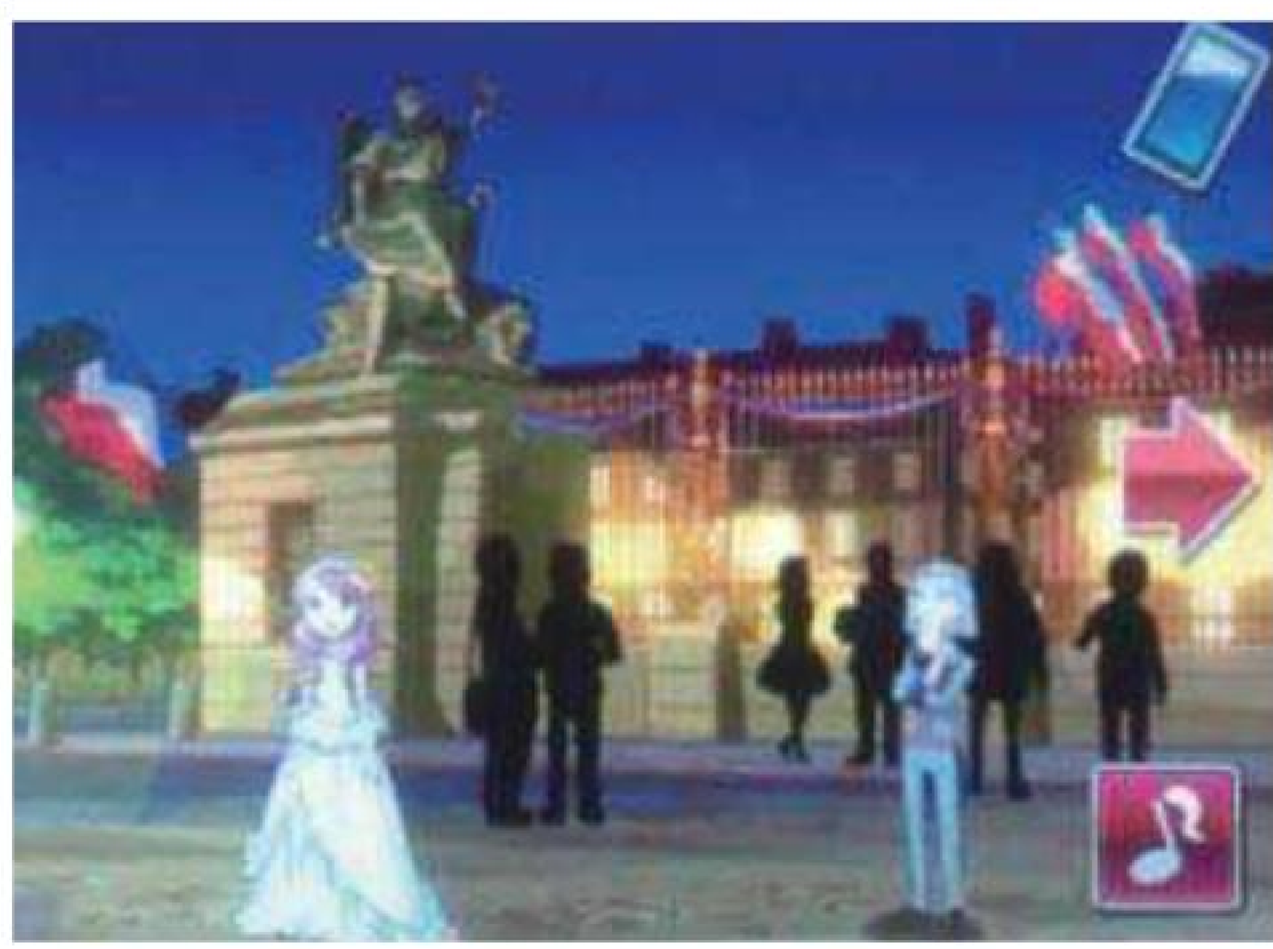




凡尔赛宫

（ヴェルサイユ宮殿）

凡尔赛宫（Chateau de Versailles）位于巴黎西南郊外伊夫林省的省会凡尔赛，始建于1624年，原本是路易十三的狩猎行宫，到了路易十四时代后经过大幅度的扩建改造，成为了欧洲最宏大、最雄伟、最豪华的宫殿建筑，路易十四也把法国宫廷由巴黎迁往凡



尔赛。在法国大革命期间，凡尔赛宫曾遭到多次洗劫和破坏，甚至一度沦为废墟，直到19世纪才得到修复重建，在1979年被列入世界文化遗产。

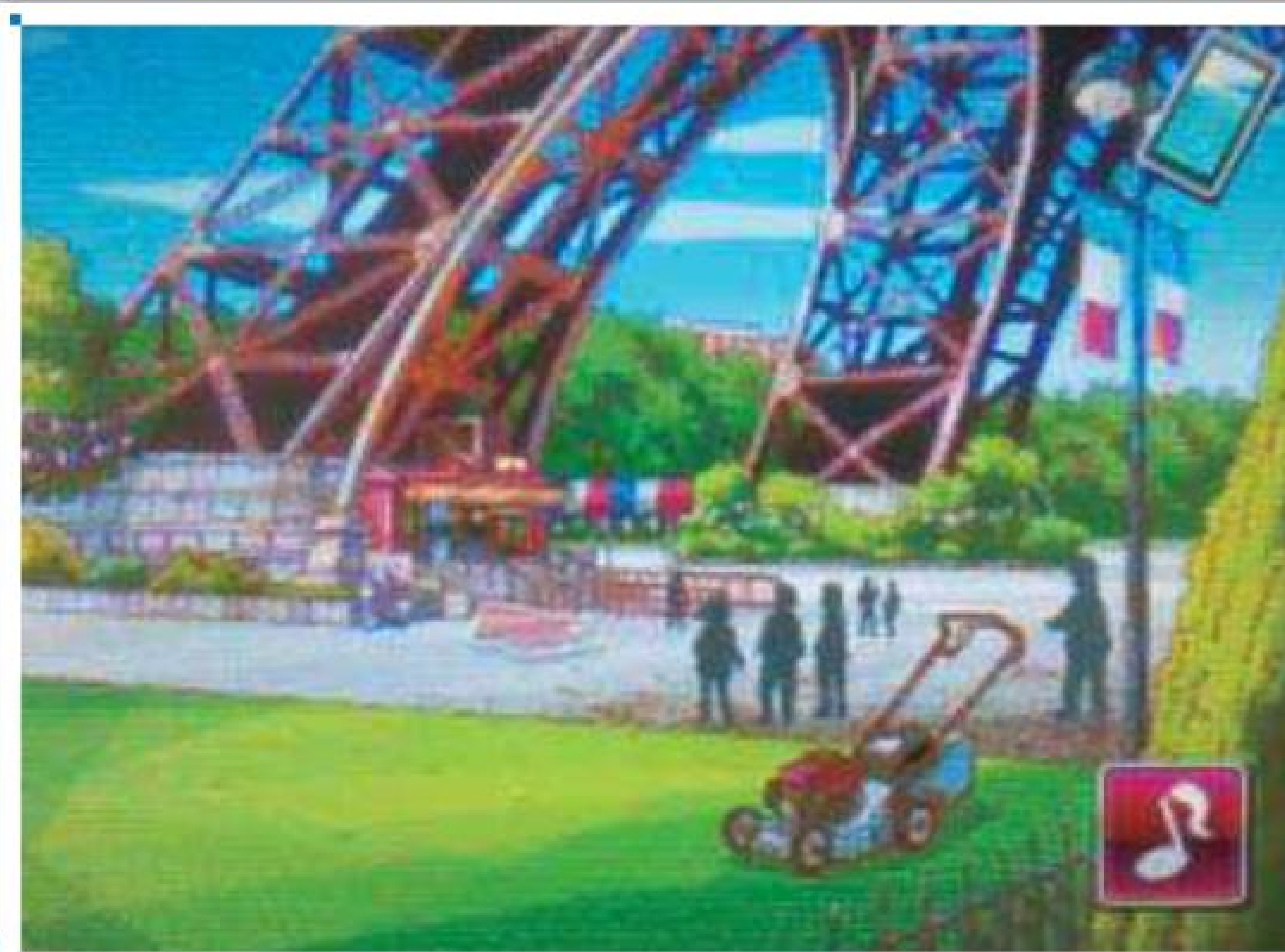


埃菲尔铁塔

（エッフェル塔）

埃菲尔铁塔（La Tour Eiffel）是一座于1889年建成的镂空结构铁塔，位于巴黎的三月广场，塔身高300米，天线高24米，总计324米，是巴黎最高的建筑物。埃菲尔铁塔是为1889年的世博会而兴建，它由250万个铆钉连接固定，据说对地面的压强只有一个人坐在椅子上那么大，是世界建筑史上的技术杰作。





下崽工房





Loading... (123134 / 236425 bytes)

随着掌机平台的更换和DLC的普及化，本栏目也因此应运而生。这是个以下载类内容为主，收纳各掌机平台相关下载消息的一个专栏。栏目构成以已发售游戏的DLC内容介绍和解谜为主体，DLC资料为辅助，务求带给玩家丰富的下载相关内容。



火焰之纹章 觉醒



◆Nintendo◆S・RPG◆2012年4月19日◆1～2人

异传 英灵的魔符1

《觉醒》发售当天就提供了DLC地图下载，虽然定价为300日元，但在4月19日～5月31日期间是完全免费的。当游戏进行到第4章结束，大陆南端岛屿上的“异界の门”就会开启，与安娜（アンナ）对话选择“追加マップ购入”即可下载DLC，完成后选择“あそぶ”就能进行游玩。

“英灵的魔符1”关卡地图是初代的第一章，敌我双方尽皆是历代的经典角色。除了马尔斯外，我方还有两位NPC——艾克与阿鲁姆，虽然有对话事件但并没有实际作用。NPC们会义无返顾地向前冲，纵使被击退也没有影响，因此尽量别让他们抢到经验值即可。本关的难度很低，需要注意的只有敌方的两名天马骑士。东、西两个村落在访问后可以得到随机道具。全灭敌人后即可过关，初代主角马尔斯加入成为可操控角色，不过他是无法提升好感度和触发支援会话事件的。

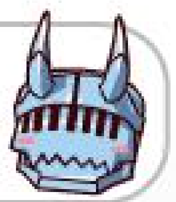
DLC关卡可以反复挑战，用来提升角色能力和刷取道具。至于本作通过无意识通信提供的下载内容，可以在地图界面按X键打开菜单，进入“配信ボックス”选择“データ受信”，成功接收的话有更新内容的项目边会出现“NEW”字样。







雷顿教授与奇迹假面



◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

逮捕汪（逮捕だワン）

控制大狗的行动，对可疑的家伙进行捕

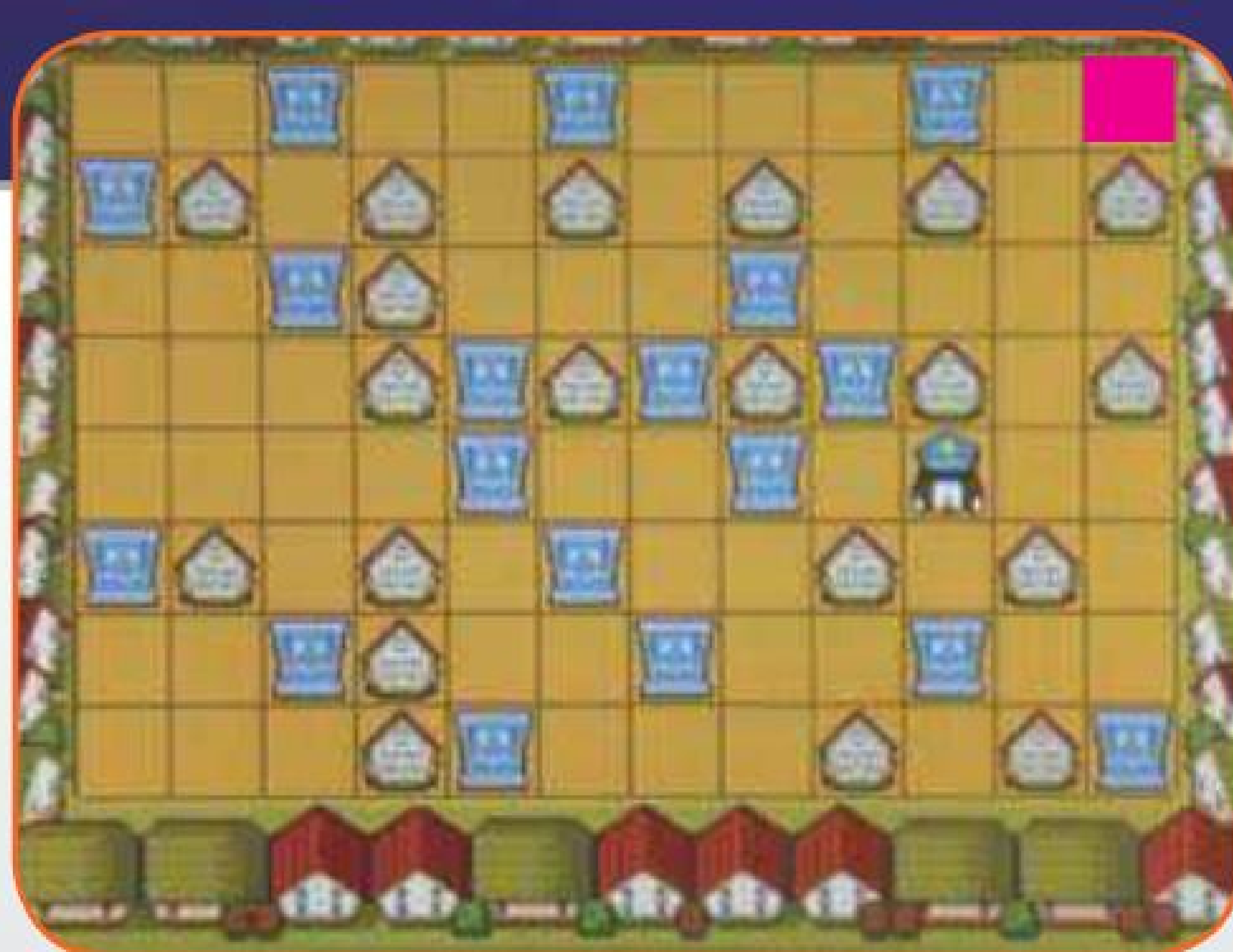




逮捕汪●







捉。只要邻近目标点击该目标后就能成功捕捉，不过被捕捉的目标会根据大狗的行动方向后退一格，如果后方没有可退的空间则无法进行捕捉，按照正确的路线捕捉所有的可疑目标吧。





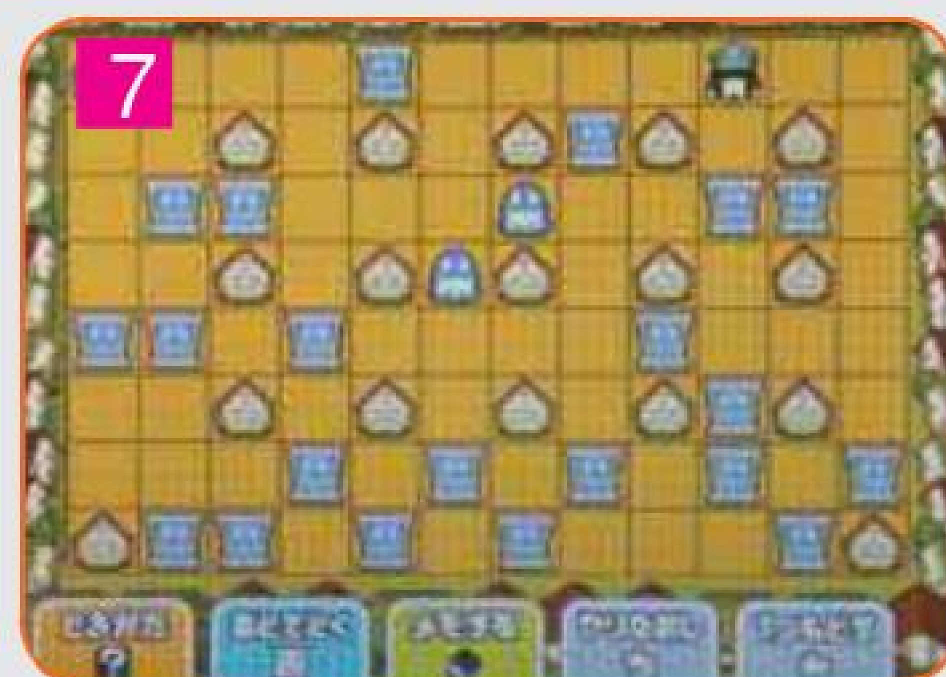




逮捕汪 7

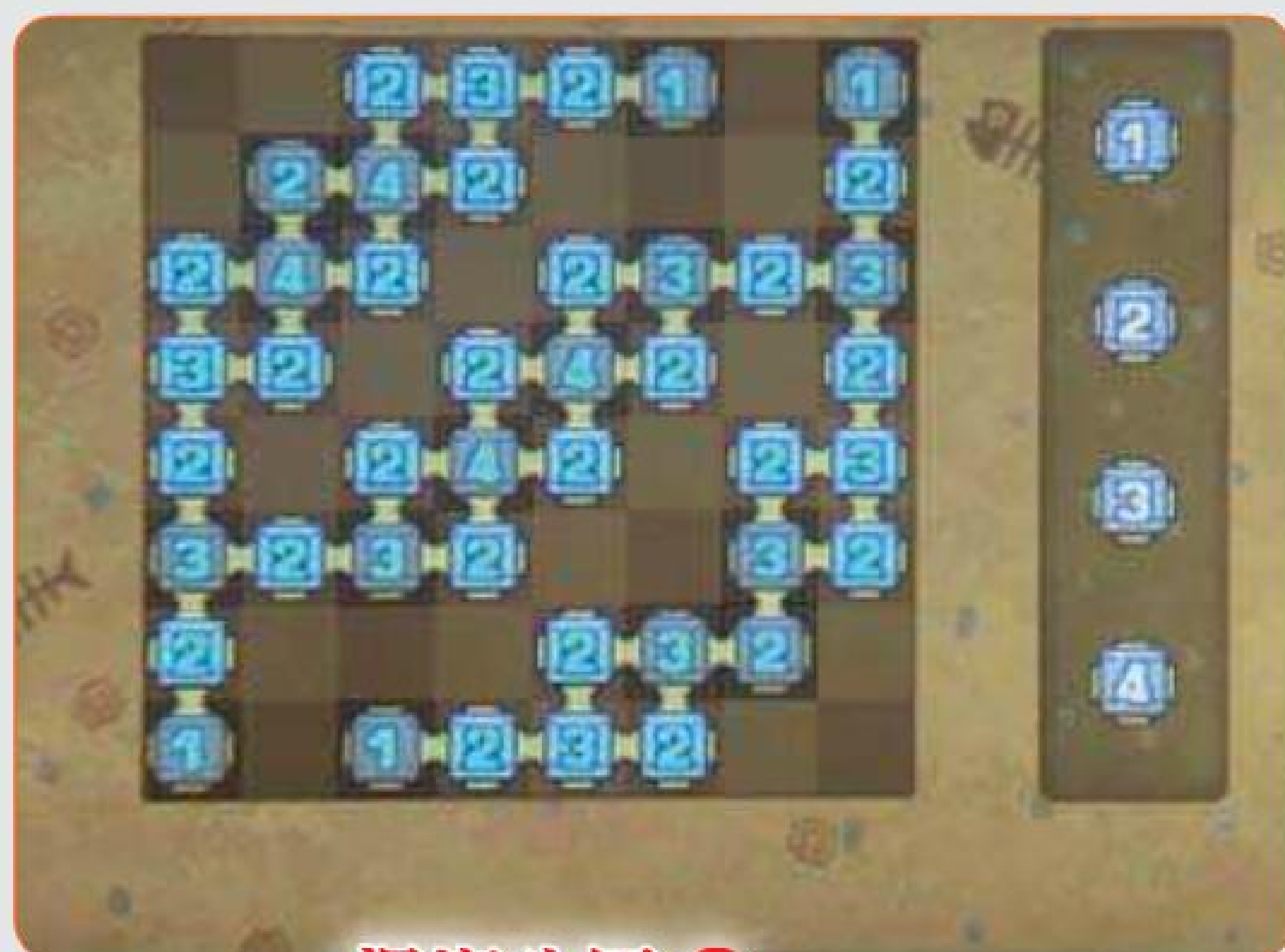




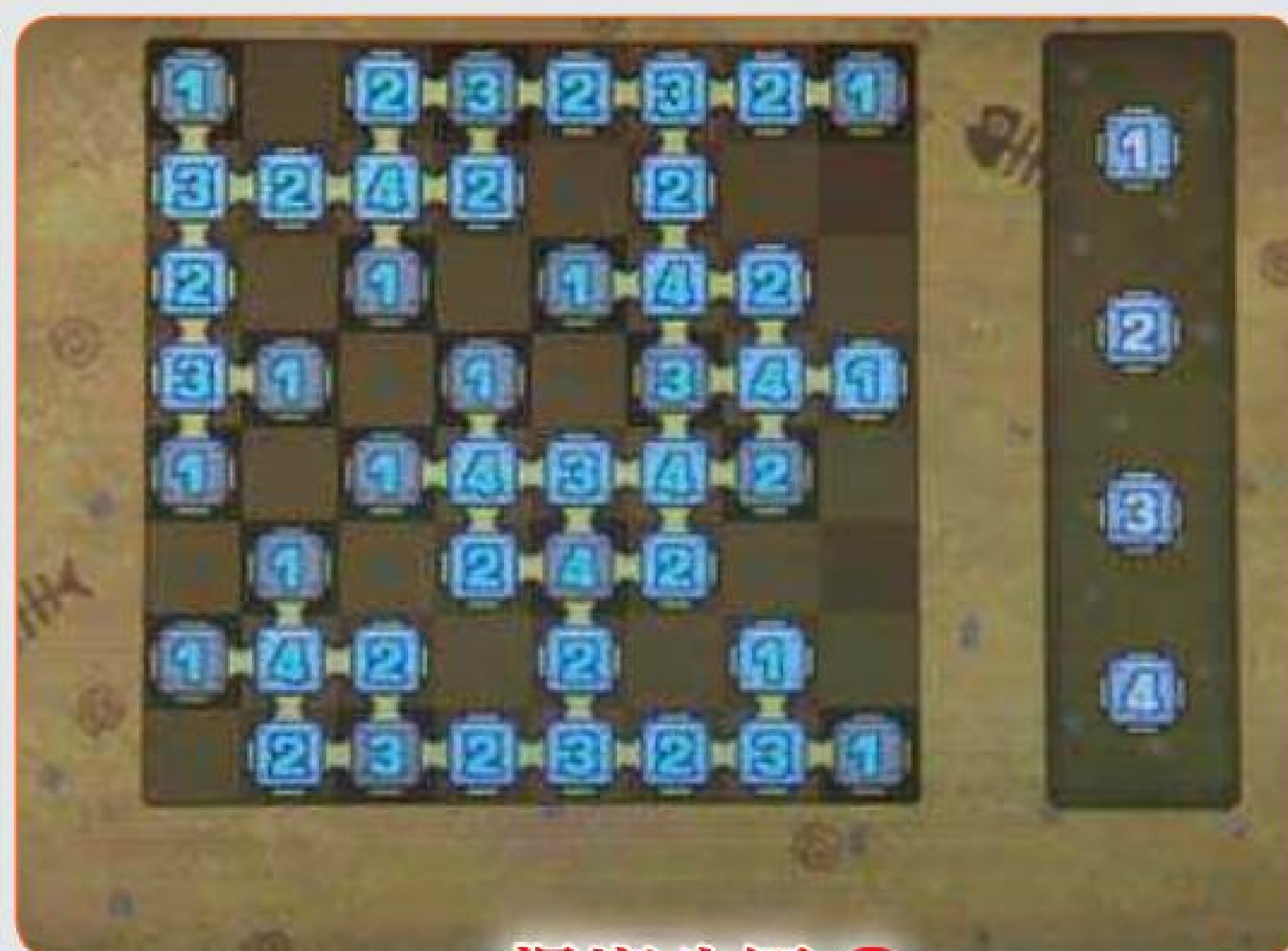


湿润公园（公园に润いを）

需要完成所有管道的连接，每个管道都有一个对应的数字，该数字代表和相邻的N个水管所连接。在安放水管时，相邻两个水管的数字不能相同，试着让安放的所有水管的数字都能达成要求吧。



湿润公园 ●



湿润公园 7

文 白菜

美编 sienna



作为对179辑《光明之刃》攻略的补完，本辑“研究中心”将为大家带来隐藏迷宫的完全攻略。另外如果有打不出特定素材正在迷茫的玩家，相信后文的支线任务表与敌人出现表也能对你起到帮助。

PSP	光明之刃 シャイニング・ブレイド			
	SEGA	RPG	日版	2012年 3月15日
	1人	6279日元	无对应周边	
	相关攻略研究：Vol.179 P96			

最终章任务

第10章 光と暗のロンド

说明：将サクヤ的好感度提升到一定程度后，她的头上会出现感叹号标识，此时与她对话可以接受“遗迹探险”的任务，这就是本作中隐藏迷宫了（虽说也不能算是“迷”宫）。



10-1 遗迹探检 1 ~ 10 阶

【区域1】
地图：古代遗迹内部
胜利条件：我方角色到达指定地点
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：**オ-トマタ/ダ-ククリスタル**
说明：古代遗迹设置有传送点，踩上去后按下△就会被传送到另外一个地方去。区域1被分割成好几个路段，玩家只能在枪林弹雨下艰难地前进，建议多上一些远程角色，否则就是一路被敌人的迎击当靶子打。



【区域2】
地图：古代遗迹内部
胜利条件：我方角色到达指定地点
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：**オ-トマタ/インタ-セプタ-/クロックワ-ク**
说明：前往地图左下启动机关A后，就能快速达成胜利条件。但如果想要回收右上角的宝箱，就还需要去中央打开机关B。远程收拾掉敌人后多在场地里转一转吧。

【区域3】
地图：古代遗迹内部
胜利条件：我方角色到达指定地点
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：**オ-トマタ/インタ-セプタ-**
说明：该区域中央有特殊的障碍物拦路，需要用对应属性的攻击才能将其破坏。在战局画面中可以进行调查。不过其实不破坏也可以，只是稍稍绕点远路罢了。宝箱在右上角。

【区域4】
地图：古代遗迹内部
胜利条件：击破魔龙ダ-イン
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：**オ-トマタ/魔龙ダ-イン**
说明：一开始先用フォ-スソング解除フォ-スフィ-ルド。地面上发光的地形踩上去会强制变为步行，一定要注意。对战BOSS先破坏它的前胸，会形成弱点，再集中火力攻击。

　　过关后，**ケルベロス**的特性追加“心回路”。回到据点**アルゴ砦**后可以触发**ケルベロス**的惟一一次好感度事件，完成之后**ケルベロス**的特性“战斗兵器”转化为“歌姬”，习得**フォ-スソング**“光と暗の轮舞”，换装追加“Type：**ロ-レライ**”。前往**ポルト**与**サクヤ**对话可以继续接受主线任务10-2。



10-2 遗迹探检 11 ~ 20 阶

【区域1】
地图：古代遗迹内部
胜利条件：我方角色到达指定地点
败北条件：我方全灭
宝箱数：0
敌人：**オ-トマタ/ダ-ククリスタル**
说明：类似于10-1的区域1，多上远程部队吧。这里推荐先让一个远程角色去灭掉水晶之门再回来，其余角色原地待机一回合，让敌人行动一次后，以远程部队歼灭几个敌人，然后再压上会比较轻松。

【区域2】
地图：古代遗迹内部
胜利条件：我方角色到达指定地点
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：**オ-トマタ/インタ-セプタ-/クロ**

ックワ-ク
说明：类似于10-1的区域2。不过这次的传送点路径非常直观，对准的方向就是传送的方向。两个机关都打开，回收宝箱就可以过关了。



【区域3】
地图：古代遗迹内部
胜利条件：我方角色到达指定地点
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：**オ-トマタ/インタ-セプタ-**
说明：类似于10-1的区域3。用雷属性破坏右侧的障碍可以快速过关，不过建议还是全灭敌人加一点フォ-ス槽。记得回收中央的宝箱。

【区域4】
地图：古代遗迹内部
胜利条件：击破魔龙ドゥネイル
败北条件：我方全灭



宝箱数：2
敌人：**インタ-セプタ-/魔龙ドゥネイル**
说明：用**フォ-スソング**解除**フォ-スフィ-ルド**，地面上发光的地形踩上去会强制变为步行。对战BOSS破坏它的尾巴会形成弱点。

过关后与**サクヤ**对话可以接受主线任务10-3。



10-3 遗迹探检 21 ~ 30 阶

【区域1】
地图：古代遗迹内部
胜利条件：我方角色到达指定地点
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：**オ-トビット**
说明：区域特点与之前的差别不大，就是传送的路径不同。不过敌人是能够采取自爆的杂兵，推荐还是以强力的弓箭手第一回合待在原地进行迎击，只要攻击力跟上，应该能够阻止并消灭不少敌人。



【区域2】
地图：古代遗迹内部
胜利条件：我方角色到达指定地点
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：**オ-トビット/デストロイヤ-/コッペリア**

说明：地图右下角的开关B是开启出口路线的机关，不过中央的机关A也要开启才能获得宝箱。上方的巨大机器人要早些消灭掉，因为它竟然可以在我方调出结束菜单的过程中一直进行攻击，实在是太赖了!

【区域3】
地图：古代遗迹内部
胜利条件：我方角色到达指定地点
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：オ–トビット/デストロイヤ–
说明：稍稍绕路就能到达目的地，完全没有破坏障碍物的必要。



【区域4】
地图：古代遗迹内部
胜利条件：击破魔龙ドヴァリン
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：オ–トビット/魔龙ドヴァリン
说明：用フォ–スソング解除フォ–スフィ–ルド，地面上发光的地形踩上去会强制变为步行。对战BOSS破坏它的前胸会形成弱点。

过关后与サクヤ对话可以接受主线任务10–4。

10–4 遗迹探检 31 ~ 40 阶

【区域1】
地图：古代遗迹内部
胜利条件：我方角色到达指定地点
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：オ–トビット
说明：本关建议多上法师。宝箱就在起始位置的左手边，让弓箭手先前去消灭水晶之门，回来的时候顺便拿了。这次敌人不会随意移动，可以先观察一回合，存点フォ–ス槽后就直接用范围技灭掉。

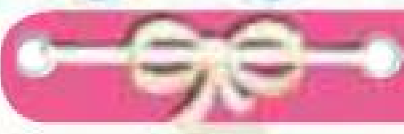
【区域2】
地图：古代遗迹内部
胜利条件：我方角色到达指定地点
败北条件：我方全灭
宝箱数：1
敌人：オ–トビット/デストロイヤ–/コッペリア
说明：右侧的路线可以击破水晶之门以及开启机关A。左侧路线则是前往目的地并开启机关B、回收宝箱的路线。

【区域3】
地图：古代遗迹内部
胜利条件：我方角色到达指定地点
败北条件：我方全灭
宝箱数：2
敌人：オ–トビット/デストロイヤ–
说明：如果不破坏上方的障碍物，那么就会绕很大一个圈子，不过右下角有宝箱回收，绕路也不是坏事。上方障碍物的破坏属性为地属性，右下角障碍物（后面有宝箱）的破坏属性为水属性，找一下成员中有没有相应的攻击吧。注意弓箭手可以从左下角的缝隙中直接击破水晶之门。



【区域4】
地图：古代遗迹内部
胜利条件：击破魔龙ドゥラスロ–ル
败北条件：我方全灭
宝箱数：0
敌人：デストロイヤ–/魔龙ドゥラスロ–ル
说明：用フォ–スソング解除フォ–スフィ–ルド，地面上发光的地形踩上去会强制变为步行。对战BOSS破坏它的尾巴会形成弱点。

过关后与サクヤ对话可以接受最后的主线任务10–5。



10-5 封印されしモノ



【区域1】
地图：古代遗迹内部
胜利条件：击破EF-0トール
败北条件：我方全灭
宝箱数：4
敌人：メギンギョルズ/ミョルニル/EF-0トール
说明：本关的4个宝箱都是蓝色的回气宝箱，通过后方的两个传送点可以全部回收。推荐带上两个远程魔法师，回收フォース槽后直接就在高台上进行远距离攻击。两个开关分布在BOSS左右，开启之后可以攻击BOSS身后的辅助杂兵，否则它们会每回合给BOSS回2000的血，还增加攻击力。不过我方如果攻击力够高，则可以完全无视这些杂兵。BOSS的头部可以破坏，之后会成为弱点。第一回合解除フォースフィールド后，让两个法师前往左右高台将其头部破坏。第二回合直接全员集中攻击，就能轻易将其拿下了。击破BOSS后可以获得“皆传の书”。

过关后，将会看到サクヤ的结局。之后读取通关存档再次进入游戏，可以再次接受主线任务10-5。至此，游戏的所有关卡攻略就落下帷幕了。

全支线任务列表

支线任务大都会在每一章的初期追加，部分也会出现在章节发展的中央。支线任务中敌人的等级是固定的，与主线进行程度无关，因此非常适合用来给低等级的角色练级或刷好感度。下表中将会列出游戏中可以接到的所有支线任务。玩家可以配合后文的敌人出现表查阅高级素材的掉落点。

任务	地点	时期
モンスターの巣へ	アルゴ砦 グレゴリ	2章
おいしいパンのために	アルゴ砦 面包店	2-3
モンスターを挟击せよ	アルゴ砦 グレゴリ	3-3
	アルゴ砦 ジョゼフ	5章
神殿に现れる幽灵	アルゴ砦 ダリオ	6章
交易路の安全を确保せよ	アルゴ砦 道具店	10章
ペースト退治	アルゴ砦	2章
魔法攻击をくぐりぬけろ!	アルゴ砦	2章
魔物小队	アルゴ砦	2章
モンスター阵地夜袭	アルゴ砦	3章
雾から现れた袭击者	アルゴ砦	4章
カウンターアタック	アルゴ砦	5章
害虫驱除	アルゴ砦	6章
森の十字路	アルゴ砦	7章
山间に潜む影	アルゴ砦	8章
二面作战	アルゴ砦	9章
ゴブリンの成人式	アルゴ砦	10章

任务	地点	时期
少年の依赖	クレリア 少年	3章
不思议な宝箱	クレリア フリント	7章
祈り无き教会	クレリア 面包店	10章
街道のモンスター退治	クレリア	3章
冰湖に潜む粘块	クレリア	3章
青の袭击	クレリア	3章
雪原の战い	クレリア	4章
白き兽たち	クレリア	5章
洞窟探检（入口确保）	クレリア	6章
洞窟探检（最奥进入）	クレリア	7章
教会への道	クレリア	8章
骸の战い	クレリア	9章
青龙乱舞	クレリア	10章
魔の森の薪	エドラス 面包店	4章
狙われるエレンシア	エドラス アルフェウス	7章
幽灵の出る森	エドラス エヴァンス	8章
变幻自在 リックとサクヤ	エドラス シーン	10章
木こりの依赖	エドラス	4章
夜の好奇心	エドラス	4章
魔の森の美化运动	エドラス	4章
森の都を守れ	エドラス	5章
キノコの森	エドラス	6章
携えるは剑	エドラス	7章
モンスターの深夜徘徊	エドラス	8章
生まれ、消ゆ	エドラス	9章
ドラゴンラバーズ	エドラス	10章
モンスター增殖	ローラン ライガ	5章
船上の龟退治	ローラン アウラ	5-4
灼热に耐えろ	ローラン 面包店	7章
海を渡る畑荒らし	ローラン 任务店	7章

任务	地点	时期
レイジの危机	ロ–ラン 道具店	10章
野兽袭来	ロ–ラン	5章
战死者の叹き	ロ–ラン	5章
明日を耕す	ロ–ラン	6章
灼热の魔人	ロ–ラン	6章
白银と白骨	ロ–ラン	7章
船上のモンスタ–讨伐	ロ–ラン	8章
魔物集会を禁止せよ!	ロ–ラン	9章
赤龙の咆哮	ロ–ラン	10章
最后の魔龙	ロ–ラン	10章
クラントール复兴支援	港町ポルト ダニエル	8章
ブンブンパニック	港町ポルト ダニエル	9章
圣地を袭う恶魔	港町ポルト ダニエル	10章
冥府からの使者	港町ポルト	8章
夺われた指轮	港町ポルト	8章
双龙の火灾	港町ポルト	9章
黑き残滓	港町ポルト	10章
もてあそばれた生命	港町ポルト	10章
生み落とされた影 地龙再来	港町ポルト	10章
生み落とされた影 冰龙再来	港町ポルト	10章
生み落とされた影 炎龙再来	港町ポルト	10章
生み落とされた影 雷龙再来	港町ポルト	10章



敌人出现表

敌人	出现任务
グリ–ンペ–スト	自由战斗(アルセイド大森林)/ペ–スト退治/二面作战
レッドペ–スト	自由战斗(ベスティア)
ブル–ペ–スト	冰湖に潜む粘块/青の袭击/洞窟探检(入口确保)
シルベ–ペ–スト	白银と白骨/魔物集会を禁止せよ!
ウルフ	自由战斗(シルディア)/魔物小队/山间に潜む影/野兽袭来
ブリザ–ドウルフ	自由战斗(ル–ンベル)/白き兽たち
ゴブリン	自由战斗(アルセイド大森林)/モンスタ–阵地夜袭
ゴブリンソ–ド	携えるは剑
ホブゴブリン	自由战斗(ベスティア)
ホブゴブリンメイス	ゴブリンの成人式
リザ–ド	モンスタ–阵地夜袭/雾から现れた袭击者/カウンタ–アタック/山间に潜む影
ハイリザ–ド	自由战斗(クラント–ル)
ボ–ンエリ–ト	雾から现れた袭击者/骸の战い/战死者の叹き/明日を耕す/白银と白骨/冥府からの使者/黑き残滓
ボ–ンファイタ–	自由战斗(魔の森)/洞窟探检(入口确保)/洞窟探检(最奥进入)/森の都を守れ
ボ–ンア–チャ–	自由战斗(ベスティア)/战死者の叹き
ダ–クスカル	自由战斗(魔の森)/骸の战い/魔の森の美化运动
クリムゾンスカル	灼热の魔人/赤龙の咆哮
キャプテン	カウンタ–アタック/雪原の战い
魔晶のエメラルド	魔法攻击をくぐりぬけろ! /魔物小队/夺われた指轮
魔晶のルビ–	自由战斗(シルディア)/カウンタ–アタック
魔晶のサファイア	街道のモンスタ–退治/青の袭击/雪原の战い/洞窟探检(入口确保)/教会への道/青龙乱舞/船上のモンスタ–讨伐
ブラストビ–	自由战斗(クラント–ル)/害虫驱除/ゴブリンの成人式/魔の森の美化运动/生まれ、消ゆ
スパイダ–	森の十字路/二面作战/木こりの依赖/森の都を守れ
サンダ–スパイダ–	害虫驱除/夺われた指轮/双龙の火灾
スティンガ–	害虫驱除/夜の好奇心/森の都を守れ/モンスタ–の深夜徘徊
スコ–ピオン	自由战斗(シルディア)/夜の好奇心/モンスタ–の深夜徘徊
サンドスコ–ピオン	ドラゴンラバ–ズ/明日を耕す/双龙の火灾
シュリ–カ–	森の十字路/二面作战/木こりの依赖/夜の好奇心/魔の森の美化运动/キノコの森/携えるは剑/モンスタ–の深夜徘徊
スノ–ボア	街道のモンスタ–退治/雪原の战い/白き兽たち/洞窟探检(最奥进入)/教会への道
ブリックゴ–レム	モンスタ–の巢へ/生まれ、消ゆ
マグマゴ–レム	灼热の魔人
ダリア	自由战斗(ナルガ砂漠)/ドラゴンラバ–ズ/夺われた指轮
イノブタ	野兽袭来
シェルタ–トル	船上のモンスタ–讨伐
チャコル	冥府からの使者/黑き残滓
ト–チ	自由战斗(ル–ンベル)/魔物集会を禁止せよ!
ジェネラル	黑き残滓
ガンドロイド	自由战斗(古代遗迹)/もてあそばれた生命
オ–トマタ	自由战斗(古代遗迹)
ビルドスマッシャ–	自由战斗(クラント–ル低几率出现)/もてあそばれた生命
ランプスマッシャ–	自由战斗(ル–ンベル低几率出现)
ダ–クナイト	自由战斗(魔の森低几率出现)
クロックワ–ク	自由战斗(古代遗迹低几率出现)
幻树の虚龙	生み落とされた影 地龙再来
幻冰の虚龙	生み落とされた影 冰龙再来
幻焰の虚龙	生み落とされた影 炎龙再来
幻雷の虚龙	生み落とされた影 雷龙再来
魔龙シュツルム	自由战斗(ナルガ砂漠低几率出现)
魔龙グレンデル	青龙乱舞
魔龙サラマンドル	赤龙の咆哮
魔龙ムスペル	最后の魔龙
魔龙ア–スグリム	双龙の火灾



第2次スーパーロボット大戦Z 再世篇



第2次超级机器人大战Z 再世篇			
第2次スーパーロボット大战Z 再世篇			
NBGI	S・RPG	日版	2012年4月5日
1人	7330日元	无对应周边	
相关攻略报道：Vol.180 P67			

上辑由于赶进度，未来得及验证全部隐藏要素，所以这次的研究把所有隐藏要素整合了起来，方便大家查漏补遗，另外还有机体的全改造奖励以及机师的ACE奖励等资料。

文 乌冬　美编 澄香

隐藏要素

强化芯片

娘々名物まぐろまん



第15话让エスタ－在如图位置待机，剧情对话后入手。

アドレナリンアンプル



第18话让ジノ在如图位置待机，剧情对话后入手。

カミナのサングラス



第23话A让シモン在如图位置待机，剧情对话后入手。

スーパーリペアキット



第31话让クロウ在如图位置待机，剧情对话后入手。

ハイパージャマー



第41话A让甲儿在如图位置待机，剧情对话后入手。

インサラウムの秘宝



第46话A让マルグリット在如图位置待机，剧情对话后入手。

机体&机师

スコープドッグ追加装备（ショルダーミサイルポッド）



第43话B前キリコ的击坠数在70机以上，过关后入手。

YF-29 デュランダル

1.第55话A或第57话B前アルト的击坠数在70机以上，并且《MF》作品中他的击坠数最多。

2.第55话A或第57话B让アルト击坠ランカ和ブレラ。

3.达成以上条件后，第55话A会在关卡中换乘，第57话B则要等到下一关才会登场。

ローレライ&ドナウα1



第7话让正太郎对ロ–レライ进行说得，关卡最后的单挑中把ロ–レライ击破，第32话作为我方增援登场。

アニュー・リターナー



1.第34话前刹那的击坠数在70以上，并让他在本关出击。

2.クワトロ加入后，在ミリアルド和アニュ–生存的情况下击坠ブシド–和サ–シエス。

3.最后用ロックオン击坠アニュ–，或者ロックオン和アニュ–战斗后再让刹那来击坠，过关后加入（作为母舰的副驾驶）。

ロロ&ヴィンセント可翔式



if路线第49话后加入。

ホランド&ターミナス 303 SP



if路线第54话加入。

机体全改造奖励

作品名	机体名	效果
无敌超人珍宝3	ザンボット3	有月亮的关卡武器“ザンボット・ム–ン・アタック”必定会心
无敌钢人泰坦3	ダイタ–ン3	运动性+50
无敌机器人托莱达G7	トライダ–G7	武器“トライダ–・バ–ド・アタック”的攻击力+300、射程+2
	シャトル	补给时对方机师的气力不会下降

作品名	机体名	效果
宇宙大帝GOD Σ	ゴッドシグマ	海陆空的机体地形适应变为S
宇宙战士巴鲁迪奥斯	バルディオス	特殊能力“亚空间突入”没有气力使用限制
太阳使者 铁人28号	铁人28号	全武器附加“バリア贯通”效果
	ブラックオックス	装甲值+400、运动性+30、照准值+30
六神合体Godmars	ガイヤ–	特殊能力“六神合体”没有气力使用限制
	ゴッドマ–ズ	
	コスモクラッシャ–	移动力+1，武器“トリプル・レ–ザ–”的攻击力+500
战斗机甲 撒奔格鲁	ウォ–カ–ギャリア	武器“ウォ–カ–ギャリア・フルパワ–”的攻击力+400、射程+1
	ザブングル	武器“ザブングル・フルパワ–”的攻击力+400、射程+1
装甲骑兵Votoms	スコ–プドッグ	移动力+1、所有武器的会心率+30
	マ–シィドッグ	
	スコ–プドッグRM	
	スコ–プドッグRSC	
	スコ–プドッグTC・LRS	
	スコ–プドッグTC・ISS	移动力+1、所有武器的会心率+30
	ブル–ティッシュドッグ	移动力+2
	スコ–プドッグ（ミサイルポッド）	移动力+1、所有武器的会心率+30
	ダイビングビ–トル	装甲值+300、运动性+20
	ベルゼルガ	装甲值+300、运动性+20、照准值+20
	ラビドリ–ドッグ	移动力+1、所有武器的会心率+30
超时空世纪奥加斯	オ–ガス	移动力+1，所有武器的攻击力+300
机动战士Z高达	Zガンダム	武器“ビ–ムサ–ベル(ハイパ–)”的攻击力+400、会心率+30
	百式	武器“メガ・バズ–カ・ランチャ–”的攻击力+400
	メタス	获得特殊能力“补给装置”
机动战士高达 逆袭的夏亚	νガンダム	武器“フィン・ファンネル”的攻击力+400、射程+1、弹数+4
新机动战记高达W	ウイングガンダム	武器“バスタ–ライフル(MAP兵器)”的弹数+2
	ウイングガンダムゼロ	特殊能力“ゼロシステム”强化
	ガンダムデスサイズ	所有武器的命中+30、会心率+30
	ガンダムデスサイズヘル	
	ガンダムヘビ–ア–ムズ	所有武器的弹数1.5倍
	ガンダムヘビ–ア–ムズ改	
	ガンダムサンドロック	装甲值+300
	ガンダムサンドロック改	装甲值+300，获得特殊能力“补给装置”
	シェンロンガンダム	武器“ドラゴンハング”射程+2
	アルトロンガンダム	
	ト–ラス(ヒルデ)	装甲值+200、运动性+20、照准值+20
	ト–ラス(ノイン)	装甲值+200、运动性+20、照准值+20
	エピオンガンダム	移动力+2
机动新世纪高达X	ガンダムDX	最大EN+150
	ガンダムDX+Gファルコン	
	ガンダムエアマスタ–バ–スト	移动力+1、空的地形适应(机体和武器)变为S
	ガンダムレオパルドデストロイ	所有武器的弹数变为1.5倍
	ガンダムX	地图武器以外的武器射程+1
	ガンダムXディバイダ–	
	ジェニス改エニルカスタム	最大HP+500、装甲值+200、运动性+20、照准值+20
∀高达	∀ガンダム	最大EN+100、获得特殊能力“EN回复（大）”
	スモ–(ゴ–ルドタイプ)	武器“IFバンカ–”的攻击力+400、射程+1、会心率+20
机动战士高达SEED DESTINY	ストライクフリ–ダムガンダム	所有合体攻击的武器攻击力+400
	∞ジャスティスガンダム	所有合体攻击的武器攻击力+400
	デスティニ–ガンダム	所有武器攻击力+300。
	フォ–スインパルスガンダム	武器“エクスカリバ–”的攻击力+500、附加“バリア贯通”效果
	エタ–ナル	搭载机体时的回复量变为100%
机动战士高达00 2nd Season	ダブルオ–ガンダム	格斗武器的攻击力+400
	ダブルオ–ライザ–	
	ケルディムガンダム	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
	アリオスガンダム	移动力+1、所有武器可移动后使用
	セラヴィ–ガンダム	最大HP+1000、最大EN+100
	プトレマイオス2	移动力+1、最大EN+200
超兽机神断空我	ファイナルダンク–ガ	最大EN+100、移动力+1

作品名	机体名	效果
兽装机攻断空我 Nova	ダンク–ガノヴァ	最大EN+100、移动力+1
	ダンク–ガノヴァアマックスゴッド	
	ドラゴンズハイヴ	最大EN+150
超时空要塞7	VF–19改Fバルキリ–F	移动力+2、运动性+40
超时空要塞 Dynamite 7	VF–22S Sボ–ゲルIIF	移动力+1、除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
超时空要塞F	VF–25Fメサイアイ	所有武器的攻击力+400。
	VF–25FメサイアB	
	VF–25FメサイアF・SP	
	VF–25FメサイアB・SP	
	VF–25FメサイアF・AP	
	VF–25FメサイアB・AP	
	VF–25FメサイアF・TP	
	VF–25FメサイアB・TP	
	VF–25GメサイアF	武器“スナイパ–ライフル(精密射击)”的攻击力+500、射程+2
	VF–25GメサイアB	
	VF–25GメサイアF・SP	
	VF–25GメサイアB・SP	
	VF–25GメサイアF・TP	
	VF–25GメサイアB・TP	
	RVF–25メサイアF	特殊能力“ジャミング机能”范围+2
	RVF–25メサイアB	
	RVF–25メサイアF・SP	
	RVF–25メサイアB・SP	
	VF–25SメサイアF	所有武器的攻击力+200、会心率+30
	VF–25SメサイアB	
	VF–25SメサイアF・AP	
	VF–25SメサイアB・AP	
	VB–6ケ–ニッヒモンスタ–	最大HP+500、装甲值+400
	クァドラン・レア	武器“ピクシ–フォ–メ–ションアタック”的攻击力+400、会心率+30
	マクロス・クォ–タ–要塞舰型	搭载机体时的回复量变为100%
	VF–27γルシファ–F	所有武器的攻击力+300、会心率+30
	VF–27γルシファ–B	
剧场版 超时空要塞F 恋离飞翼	YF–29デュランダルF	所有武器的攻击力+400、会心率+30
	YF–29デュランダルB	
真盖塔 世界最后之日	真ゲッタ–1	移动后可变形
	真ゲッタ–ドラゴン	我方回合开始时邻接自军单位EN回复50
	ブラックゲッタ–	武器的地形适应性全部变为S
	ステルバ–	移动力+1。运动性+40
	タワ–	所有武器可移动后使用
真魔神 冲击！ Z篇	マジンガ–Z	特殊能力“EN回复(小)”变为“EN回复(中)”
	ビュ–ナスA	特殊能力“修理装置”的范围+2
	ボスボロット	特殊能力“补给装置”的范围+1
	ドナウα1	运动性+50
地球防卫企业 Dai Guard	ダイ・ガ–ド	带“ノット”字的武器弹数+1
The Big O	ビッグオ–	防御时被所受伤害0.3倍
返乡战士	キングゲイナ–	特殊能力“オ–バ–スキル”强化
	エンペランザ	所有武器可移动后使用
	ドミネ–タ–	移动力+1、运动性+30
	パンサ–	移动力+1、最大HP+1000、装甲值+500
超重神GRAVION Zwei	ソルグラヴィオン	我方回合开始时邻接自军单位EN回复10%
	グラントル–パ–	补给时对方机师的气力不会下降
	ゴッドΣグラヴィオン	最大HP+500，最大EN+100
创圣的大天使	ソ–ラ–アクエリオン	获得特殊能力“HP回复(中)”
Code Geass 反叛的鲁鲁修	无赖	所有射击武器攻击力+300
Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2	红莲贰式甲壹型腕装备	“辐射波动机构”的攻击力+500
	红莲可翔式	
	红莲圣天八极式	
	蜃气楼	所有射击武器的攻击力+300、EN+100
	斩月	格斗武器附加“バリア贯通”效果

作品名	机体名	效果
Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2	晓直参仕样(朝比奈)	“回转刃刀”的攻击力+300
	晓直参仕样(千叶)	“回转刃刀”的攻击力+300
	晓直参仕样(C.C.)	所有射击武器的攻击力+300
	ランスロット・フロンティア	
	サザーランド・ジーク	移动力+2、装甲值+500
	神虎	所有武器的攻击力+300
	ランスロット・アルビオン	“MVS二刀流”的攻击力+500
	トリスタン・ディバイダー	所有武器的射程+1
	モルドレッド	除地图武器以及射程1以外的武器射程+2
	ヴィンセント可翔式	获得特殊能力“分身”
	イカルガ	“ハドロン重炮”的攻击力+500
天元突破红莲螺岩	グレンラガン	移动力+1、最大EN+150
	グラパール(ギミー)	装甲值+300、格斗武器附加“バリア贯通”效果
	グラパール(ダリー)	照准值+20、射击武器附加“バリア贯通”效果
	キングキタン	最大HP+1000、装甲值+400
	ヨーコMタンク	所有武器可移动后使用
交响诗篇 彩虹满载	ニルヴァーシュspec2	武器“突击”的攻击力+500
	ニルヴァーシュspecV	武器“ビットレーザー”的攻击力+500
	ターミナス type B303	所有武器的攻击力+300
原创	ブラスタ	移动力+1、获得特殊能力“EN回复(小)”
	アクシオ・スコートSP Ⅱ	
	リ・ブラスタR(B)	
	ブラスタEs	武器“ACPイオタ”的攻击力+500、射程+1、弹数+2
	バルゴラ・グローリー	移动力+1、获得特殊能力“EN回复(小)”
	ガンレオン	移动力+1、获得特殊能力“EN回复(小)”
	パールネイル	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1

机师ACE奖励

作品名	机师名	效果
无敌超人珍宝3	神胜平	反击时的伤害变为1.2倍
无敌钢人泰坦3	破岚万丈	过关时资金+30000
无敌机器人托莱达G7	竹尾ワッ太	特殊技能“社长”的效果变为2倍
	柿小路梅麻吕	过关时获得1个“郁绘のおやつ”
宇宙大帝GOD Σ	坛斗志也	“切り払い”满足条件时必定发生
宇宙战士巴鲁迪奥斯	マリン・レイガン	特殊能力“亚空间突入”的发生几率+25%
太阳使者 铁人28号	金田正太郎	移动力+2、命中&回避+20%
	ブラックオックス	所有精神指令消失SP-5
六神合体Godmars	明神タケル	特殊技能“超能力”变为“超A级超能力”
	飞鸟ケンジ	コスモクラッシャー机师的最大SP+10
战斗机甲 撤奔格鲁	ジロン・アモス	HP30%以下攻击伤害1.2倍
	エルチ・カーゴ	获得资金+50%
装甲骑兵Votoms	キリコ・キュービィー	气力130以上时所有武器的攻击力+300。
	フィアナ(ファンタムレディ)	为キリコ援护攻击时伤害1.5倍
	グレゴルー・ガロッシュ	武器弹数1.5倍
	武器“パイルバンカー”的攻击力+500、射程+1、命中+10	
	ブリ・キデーラ	获得资金+50%
	カン・ユー	对比自己等级低的对手伤害1.5倍
超时空世纪奥加斯	桂木桂	身边有女性机师邻接时，攻击伤害变为1.2倍
机动战士Z高达	カミーユ・ビダン	反击时攻击伤害变为1.2倍，会心率+20%
	クワトロ・バジーナ	连续目标补正无效
	ファ・ユイリィ	精神指令“信赖”、“激励”、“期待”的消费SP-10
机动战士高达 逆袭的夏亚	アムロ・レイ	ニュータイプ专用武器射程+1、技量+20
新机动战记高达W	ヒイロ・ユイ	移动力+1、特殊能力“ゼロシステム”只要气力110就可发动
	デュオ・マックスウェル	会心率+30%
	トロワ・バートン	回避率+15%、除地图武器以及射程1以外的武器射程+1

作品名	机师名	效果
新机动战记高达W	カトル・ラバ–バ・ウィナ–	参加援护攻击和援护防御时气力+10
	张五飞	气力130以上时每回合开始自动使用“直击”
	ヒルデ・シュバイカ–	气力130以上时每回合开始自动使用“幸运”
	ルクレツィア・ノイン	精神指令“爱”的消费SP变为50
	ゼクス・マ–キス	自军单位的命中率、回避率+15%
	ミリアルド・ピ–スクラフト	自军单位的命中率、回避率+15%
机动新世纪高达X	ガロ–ド・ラン	气力120以上时每回合开始自动使用幸运
	ウィッツ・ス–	获得资金+20%、移动力+1
	ロアビィ・ロイ	获得资金+20%、除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
	ジャミル・ニ–ト	特殊技能“ニュ–タイプ（X）”的等级变为9
	エニル・エル	精神指令“补给”的消费SP变为40
∀高达	ロラン・セアック	回合开始时SP回复5
	ハリ–・オ–ド	命中率・会心率+25%
机动战士高达SEED DESTINY	シン・アスカ	回避率+20%、反击时伤害变为1.1倍
	キラ・ヤマト	射击武器的伤害变为1.1倍
	アスラン・ザラ	格斗武器的伤害变为1.1倍
	ルナマリア・ホ–ク	气力130以上时每回合开始自动使用“必中”
	ラクス・クライン	邻接我方单位的攻击伤害变为1.1倍
机动战士高达00 2nd Season	刹那・F・セイエイ	攻击太阳炉搭载机、高达系机体时伤害变为1.5倍
	ロックオン・ストラトス	命中率+30%、会心率+30%
	アレルヤ・ハプティズム	移动力+1、回避率+20%
	ティエリア・ア–デ	对ヴェ–ダ支配的机体时攻击伤害变为1.2倍，受到伤害变为0.8倍
	スメラギ・李・ノリエガ	特殊技能“指挥官”的效果变为2倍
	アニュ–・リタ–ナ–	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
超兽机神断空我	藤原忍	气力150以上时每回合开始自动使用“突击”
兽装机攻断空我 Nova	飞鹰葵	特殊技能“野生化”发动时使用“觉醒”（只限一次）
	エイ–ダ・ロッサ	精神指令“祝福”的消费SP变为20
	F.S.	出击时气力+25
超时空要塞7	热气バサラ	出击时歌能量+20000
	ガムリン木崎	精神指令“热血”变为“爱”
超时空要塞F	早乙女アルト	移动后可变形，获得特殊能力“分身”
	ミハエル・ブラン	身边有女性机师邻接时命中率+40%、攻击伤害1.1倍
	ルカ・アンジェロ–ニ	使用ゴ–スト的武器射程+1、命中+20、会心率+20
	オズマ・リ–	强化芯片“Fボンバ–のディスク”以及歌的效果2倍
	クラン・クラン	和ミシェル邻接时会心率+100%
	カナリア・ベルシュタイン	除地图武器以及射程1以外的武器射程+1
	ジェフリ–・ワイルダ–	邻接的S.M.S队员命中率+20%、回避率+20%
	ブレラ・スタ–ン	移动力+3
真盖塔 世界最后之日	流龙马	气力170以上时攻击伤害变为1.3倍
	神隼人	气力150以上时移动力+2、运动性+20
	车弁庆	气力150以上时受到的伤害变为0.6倍
	号	气力130以上时回合开始时SP回复10
	溪	回合开始时号、溪、凯的气力+5
	凯	精神指令“补给”的消费SP变为40
	シュワルツ	移动力+1、命中率+20%
	巴武藏	精神指令“气合”变为“气迫”
真魔神 冲击！Z篇	兜甲儿	气力130以上时攻击伤害1.2倍
	さやか	修理的HP回复量变为2倍
	ボス	精神指令“根性”变为“勇气”
	ロ–レライ	精神指令“信赖”变为“友情”
地球防卫企业 Dai Guard	赤木骏介	精神指令“热血”变为“魂”
	饭冢	武器弹数1.5倍
The Big O	ロジャ–・スミス	特殊技能“ネゴシエイタ–”的气力降低效果变为–5
返乡战士	ゲイナ–・サンガ	特殊技能“ゲ–マ–”变为“ゲ–ムチャンプ”
	サラ・コダマ	武器“ガウリ队总攻击”的攻击力+400、弹数+2、气力无制限
	ゲイン・ビショウ	武器“黒いサザンクロス”的攻击力+500、射程+1、命中+20
	シンシア・レ–ン	武器“オ–バ–スキル连打”的攻击力+300、射程+2、会心率+20
超重神GRAVION Zwei	天空侍斗牙	斗牙、エイジ、琉菜、ミヅキ、エイナ、リィル的最大SP+10
	フェイ・シンル–	对グラヴィオン进行援护攻击时攻击伤害变为1.5倍
	クライン・サンドマン	回合开始时除自己以外的我方单位气力+2

作品名	机师名	效果
创圣的大天使	アポロ	出击时气力+20
	シリウス・ド・アリシア	格斗+25
	シルヴィア・ド・アリシア	射击+25
	红丽花	技量+25
	ピエ–ル・ヴィエラ	防御+25
	ジュン・リ–	命中+25
	つぐみ・ロ–ゼンマイヤ–	回避+25
Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2	ゼロ	气力150以上时回合开始随机使用一个精神
	C.C.	被击坠时HP会剩下10（只限一次）
	ロロ・ランペル–ジ	武器“绝对停止のギアス”的攻击力+300、射程+2
	枢木スザク	特殊技能“ギアスの咒缚”无发动限制
	ジノ・ヴァインベルグ	移动力+3
	ア–ニャ・ア–ルストレイム	向所有敌单位使用精神指令“侦察”
	红月カレン	格斗武器的攻击伤害1.1倍
	藤堂镜志朗	回合开始时除自己以外的我方单位气力+2
	千叶凪沙	和藤堂邻接时受到伤害0.5倍
	朝比奈省悟	和藤堂邻接时攻击伤害0.5倍
	ジェレミア・ゴットバルト	当地图上有ルル–シュ的情况下回合开始时气力+10
	黎星刻	特殊技能“カウンタ–”发动几率变为100%
	扇要	扇、玉城、ラクシャ–タ的最大SP+20
	玉城真一郎	精神指令“幸运”的消费SP变为20
天元突破红莲螺岩	シモン	出击时气力+20，气力上升上限+10
	ヴィラル	反击时攻击伤害1.5倍
	ヨ–コ	所有武器的攻击力+300
	キタン	气力130以上时，每回合开始使用精神指令“加速”和“不屈”
	ダリ–	对ギミ–进行援护攻击时攻击伤害变为1.1倍，对ギミ–进行援护防御时受到伤害0.5倍
	ギミ–	对ダリ–进行援护攻击时攻击伤害变为1.5倍，对ダリ–进行援护防御时受到伤害0.9倍
	ダヤッカ・リットナ–	受到伤害0.9倍
交响诗篇 彩虹满载	レントン・サ–ストン	レントン、エウレカ、ニルヴァ–シュ的最大SP+30
	ホランド・ノヴァク	HP20%以下时攻击伤害1.3倍
原创	クロウ・ブル–スト	获得资金+25%，气力130以上时攻击伤害1.1倍
	エスタ–・エルハス	精神指令“热血”变为“爱”
	セツコ・オハラ	邻接的我方单位攻击伤害1.1倍，受到伤害0.9倍
	ランド・トラビス	受到伤害时在原来的气力增减基础上气力+3
	マルグリット・ピステ–ル	反击时的攻击伤害1.2倍
	アサキム・ド–ウィン	气力130以上时每回合开始使用精神指令“集中”



烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影

烧录卡博物馆

烧录卡名称：Flash2Advance Ultra
生产厂商：BUNG
适用主机：GBA
存储容量：1Gb/2Gb

可能不少玩家都会有个疑问，曾经在GB时代非常辉煌的烧录卡品牌，到了GBA时期怎么都有些销声匿迹了呢，起码在GBA到NDS这个阶段，大部分GBA时期的烧录卡品牌还是发挥了很中坚的作用，像是EZFlash、GBalpha、SuperCard这些，那么在GB到GBA这个阶段，有没有一直活跃着的烧录卡厂商？答案是肯定的，在这期的“烧录卡博物馆”里我们就介绍一款由邦谷开发的烧录卡带：Flash2Advance Ultra（以下简称F2A Ultra）。提起邦谷，之前一直关注“烧录卡博物馆”的玩家肯定还有印象，当年那款跨时代兼容所有主机的最强烧录卡Multi Game Doctor 2就是由其开发的，其他产品就更是不胜枚举了。而到了GBA时期，邦谷好像逐渐淡出了玩家的视线，其实邦谷本身并没有沉寂，而是推出了全新的Flash2Advance来冲击市场，但因为其绝对高端的价格，所以在国内才鲜为人知，不过在国外F2A凭借着极好的质量和超强的功能依旧享誉着业界。但F2A存在着软肋，首当其冲的就是卡带容量过小，所以邦谷决定重新开发卡带并加大存储容量，由此F2A Ultra也就横空出世了。F2A Ultra的最小规格的容量为1Gb，完全超越了当时所有烧录卡的容量，成为之最。而F2A Ultra的功能更是令人惊叹：全球首款支持即时存档的卡带、全球首款支持游戏慢动作的卡带、全球首款存档空间达到8MB的卡带、全球首款支持所有存档格式的卡带，全球首款100%支持《口袋妖怪》而不需要打软补丁的卡带……诸个全球第一，使得F2A Ultra在GBA时期几乎就是传奇般的存在，毫不客气的说，对于很多国内烧录卡开发厂商，F2A Ultra就是标杆一样的作用，其主打功能相继成为各大烧录品牌的模仿对象，尤其是即时存档和游戏慢动作，在国内厂商放话需要几个月开发才能实现的时候，F2A Ultra已经悄然上市了。



▲F2A Ultra的铂金色包装透露出了奢华的感觉



▲F2A Ultra的强大功能使其永远是GBA高端烧录卡中的里程碑产品。

当然F2A Ultra不被国人所知的根本原因还是售价过高，基础版1Gb的价格高达249.99美元！以当时1美元可以兑换8.6元人民币的汇率来计算，F2A Ultra的价格达到2150元左右！在2004年的时候，这绝对是个大数目了，几乎是普通工薪一个半月的工资了，而学生玩家就更是望尘莫及了，所以F2A Ultra在国内依然难逃无人知晓的尴尬，不过它的出现为此后的GBA烧录卡都指清了方向，尤其对那些高端烧录卡们，邦谷的F2A Ultra功不可没。

掌机市场扫描

栏目主持：酷洛洛

本辑刚好赶上五一黄金周，各位身处城市的游戏商场，主机价格有否上升呢？如果没有的话，那实在是入手主机的好时机了。话说最近3DS那么便宜，搞得酷洛洛都有点心动，想入台3DS……



相信最近很多朋友都在玩3DS的《新·光之神话》、《王国之心3D》、《火焰之纹章》和《公主代码》吧，笔者身边的人都在欢乐讨论中。现在的3DS和PSV真像赤道和北极，一个热到脱皮，一个冷到打喷嚏的鼻水都能结成冰，这种对比悬殊的状态估计还要再多持续两三个月，3DS平台目前是基本每个月都有值得买的游戏，而PSV至少要到6月才有3A级的大作出现，面对3DS游戏的连翻轰炸，希望PSV能赶快走出寒冰时期吧。另外现在已到5月1日小长假，各种产品的价格可能会小幅回升，放假嘛，大家都懂的。

近期PSV方面的价格变动还是以硬件为主，Wi-Fi版主机再降十来块钱，3G版无变化；16G和32G记忆卡分别跌破300元和500元大关，幅度比较大。



▲3DS游戏近期以《火焰之纹章 觉醒》领衔。



每次五一都是很欢乐的，因为长假，还能跟青年节一起放，学生党还能捎带上运动会什么的。每年五一掌机市场都会有不小变动，不过今年估计要例外了。由于货源充足，而且没有破解之类的重大消息，所以近期掌机市场的变化不大，话说这种情况已经持续了一段时间了。

PSV价格跌到谷底已经挺长时间了，不过销量一般，毕竟软件支持稍微弱了点，初期大都是这样，相信以后会稍微好转一些。目前Wi-Fi版PSV价格基本还是稳定在1750元左右。PSP继续缺货，不过最近有天蓝+深蓝版本的PSP-3000发售，不知道到时候国内会不会有货，PSP go就不用考虑了，全新机是肯定没有了。

3DS在国内已经逐渐普遍起来了，反正笔者每次上班都能用邂逅通信碰到不少人，主机本身价格很便宜了，美版日版均不到1200元，当年NDSi都比这贵。虽说游戏是贵了点，不过近期的游戏也很值得入手。收藏一两个特别喜欢的，其他游戏可以跟朋友交换玩或者买二手。

PSV的四种记忆卡价格依然稳定，保持在140～500元之间，没有组装卡的上市，官方不调价，价格也不会有太大变化，话说前段时间看到有《魔法少女小圆》的QB主题PSP记忆棒上市。3DS没啥特别需要购买的配件，方向盘、扩展手柄什么的都不是太推荐购买，有兴趣的可以自己去电玩店试试手感。



就像是火车和火车头之间的关系那样，游戏主机和软件也是属于“主机卖得快，全靠游戏带”的类型，如今3DS日版主机1180元，PSV Wi-Fi港版1680元，和市场上的其他便携数码产品比起来已经算得上的很合理了，但是不尽如人意的软件还是使得许多玩家依然观望中。比起PSP时代比较好的一点就是越来越多的玩家已经放弃了被动的“破解流”，变成只要有自己喜欢的游戏就可以接受正版，尤其是3DS上素质出众的日版游戏受到了很多玩家的青睐，这里简单介绍一下市场上正版游戏基本的价格变动规律供大家参考。

国内无论实体店还是淘宝，基本的定价原则就是在官方售价的基础上根据玩家的期待度和香港方面的出货量来预定价格，然后再由发售之后以各主要媒体和玩家的评论优劣对游戏的价格进行高低的调整。像《怪物猎人3 G》就属于高预期、高评价、货源紧张的代表，所以在发售后三个月左右的时间里都处于较高的价格；后来的《新·深爱》则是高预期、低评价，所以游戏首发很短时间后价格就从500元降到了现在的300元左右。最近的《火焰之纹章》本来并不被商家们看好，偷跑时很多淘宝店300元出头的价格便纷纷出货，速度快的实体店价格也都不超过350元。但是近期游戏的口碑节节上升，很多玩家发现现在再买的价格已经高于发售初期，这也算是被评论左右价格的一个例子。PSV因为缺少可炒作的游戏，目前大部分游戏的价格都在200元左右，而且《苍翼默示录》、《大众高尔夫》等游戏的实体卡比数字下载版还要便宜，加上以后可以二手交易，建议大家还是选择小容量的存储卡和实体游戏卡作为购买的首选。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为“元”，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS (美版)	3DS (日版)	PSP go	PSP-3000	NDSi	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1070	1110	930	930	980	70	120	180
北京	绿洲电玩	1150	1180	850	950	890	90	160	220
上海	易玩客栈	1200	1200	–	1050	1000	60	100	250
四川成都	新亚电玩	1150	1220	1180	1050	900	90	150	220
江苏苏州	哇靠电玩	1120	1180	1080	980	880	88	138	198
安徽合肥	大拇指电玩	1100	1150	1200	950	850	70	110	190
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1120	1200	1150	980	800	60	90	160
广西南宁	光派电玩	1220	1250	1150	1050	950	80	120	250

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G（无锁）	3G（锁）	记忆卡(4G)	记忆卡 (8G)	记忆卡 (16G)	记忆卡 (32G)
广州	打机王	1660	2000	2030	150	210	280	490
北京	绿洲电玩	1680	2050	1730	170	260	330	520
上海	易玩客栈	1700	2150	2000	150	200	330	500
四川成都	新亚电玩	1750	2080	2150	140	210	320	500
江苏苏州	哇靠电玩	1680	2080	2050	150	190	295	495
安徽合肥	大拇指电玩	1650	2150	–	160	200	320	520
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1740	2150	1800	180	220	340	530
广西南宁	光派电玩	1780	2250	–	180	240	360	580

硬件短消息

栏目主持 酷洛洛

最近掌机的价格，特别是PSV，几乎是每周一小降每月一大降，3DS方面又有众多大作一涌而上，并且临近五一小长假，相信很多朋友会趁此机会入手PSV或者是3DS，而新入主机的朋友一般也会购入其他的周边产品，比如保护膜，这个几乎是必须的消耗品，毕竟屏幕总是脆弱的，至于保护壳保护包之类的产品，就看个人需要了。本辑硬件新品会介绍一些比较特别，看看能不能刺激到大家的消费欲望吧。

文 钢琴

渐变色硬保护壳

品名：ハードコーティング グラデーション シェルジャケット
种类：保护壳
出品：Ray Out Games
对应机种：PSV
官方价格：2480日元



Ray Out Games推出的新品，采用了类似手机保护底壳的半包围设计，在游戏掌机领域里面算是很潮的设计了。这款新品目前共有蓝黑渐变和红黑渐变两种色彩，鉴于PSV现在只有宇宙黑一种颜色，这样的渐变色看着有种和主机浑然一体的感觉，而不会太唐突，如果只考虑装饰用途的话，这款渐变色硬保护壳的确是不错的选择。

ガチャピン×ムック主题移动电池盒

品名：ガチャピン×ムック 干电池アダプタ
种类：移动电源
出品：Cyber
对应机种：PSV/3DS/PSP
官方价格：1869日元

ガチャピン和**ムック**是早在1973年就开始播放的日本人气儿童节目中的两位角色，这款移动电源就采用了这两位名角色作为主题，售价自然会比一般的移动电源高一些。和国内相当流行的一体化移动电源不同，这款移动电源还是采用了古老的设计，本体只是一个电池盒，另外还需要装备4节5号电池才能提供能源给掌机。这款移动电源其实早在去年9月的时候就已经推出过3DS/NDS使用的版本，现在再版增加了对应PSV的线材。







金属色入耳式耳塞

品名：インナーイヤーヘッドホン シルバー
种类：耳机
出品：Cyber
对应机种：PSV/3DS/PSP
官方价格：1380日元





Cyber新出品的金属色入耳式耳塞系列，这款耳塞不但外观时尚，并拥有紫蓝、大红、白银等多种颜色，满足各种爱美人士的需要；线控上拥有麦克风、音量调节功能和麦克风开关，在不需要使用麦克风的场合，可以通过麦克风开关关闭此功能。

3DS握把

品名：3DS用ストラップ型アタッチメント『ドッキンググリップD3』
种类：握把
出品：Linx
对应机种：3DS
官方价格：1470日元




现在掌机握把可谓种类繁多，但这款Linx出品的新奇握把不知道大家有没见过呢。除了垫高十字键和ABXY键的功能以外，这款新品的独特之处就是把之前的握把的中间部分挖掉，让左右手的把握部位成为两个单独的个体，在不用的时候可以拆出来组合成一个可以充当水滴型挂饰，对比老式握把，这样的设计可以在带出门的时候节省不少空间，也增添了几分时髦的味道。

ガチャピン×ムック主题PSV专用保护包

品名：ガチャピン×ムック セミハードケース
种类：保护包
出品：Cyber
对应机种：PSV
官方价格：1659日元






和前面介绍的移动电池盒一样，本品也是由人气角色**ガチャピン**和**ムック**代言的新品，虽然本质只是个平平无奇的保护包，但明星效应始终还是相当惊人的，Cyber在未来的日子里还会公布更多由**ガチャピン**和**ムック**代言的周边新品，喜欢的朋友估计要大出血了。

迪士尼系列角色主题保护壳



品名：キャラプレカバー3DS
种类：保护壳
出品：Tenyo
对应机种：3DS
官方价格：1659日元

迪士尼一直有授权Tenyo公司制造各种迪士尼旗下的角色主题周边，这款3DS专用的保护壳就是其最新的产品，目前共有两款米妮和一款史迪奇共三款主题图案供大家选择。





游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

五款新iPad外壳赏析



纸鸢 提供



▲非常全面的保护套，包含笔套、文件夹层和名片槽，看上去非常有格调，售价80美元。

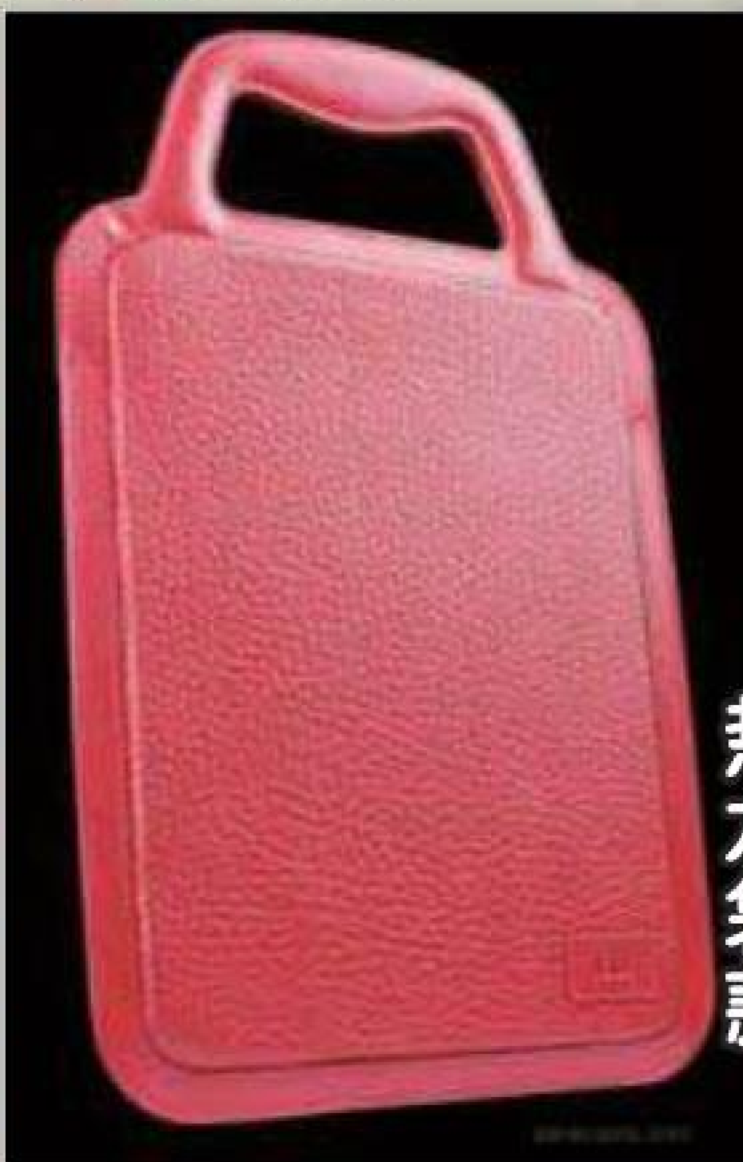


▲Grove出品的保护套将竹子与皮革结合在一起，除了iPad版用的，还有其他尺寸的平板电脑可以使用的版本，售价从119美元起。

人们总是对新买的东西小心翼翼，生怕磕着碰着，可能几个月后新鲜劲儿过了这东西就会乱丢乱放，购机时一起买个保护壳（套）是绝大多数人的选择。苹果因为没有推出自己的官方保护壳，因而给了各种周边厂商以可乘之机。这不，新iPad才开卖，保护壳（套）便成批出现，东西多了难免有千篇一律的感觉，这里精选五款还算有特色的给大家看看，不过价格都不便宜。



►不仅可以保护背面，连正面也得到了保护，打开后还可当支架来使用，售价也相对便宜，只要60美元。



▲这个造型酷似热水袋的保护套售价高达120美元，不过因为和新iPad完全贴合，所以据说销量不错。



►造型粗犷，抗撞击能力强，而且能让iPad免受撞击、划痕和灰尘的侵害，售价69.95美元。



提供

太正樱花浪漫之岚《樱大战》真宫寺樱粘土化



虽然《樱大战》已经有好一段时间没有出正统新作了，但游戏对玩家所留下的深刻印象从来没有磨灭过。正因为这久盛未衰的人气，著名的日本粘土手办公司GSC推出了这款《樱大战》真宫寺樱的粘土套装。与其他同系列的粘土产品最大不同之处，就是该真宫寺樱还配套了其专用座驾“光武”，玩家可以将樱安装在机体上，变成可爱又不失帅气的人机一体。该真宫寺樱除光武外，还配套其父亲的爱刀“灵剑荒鹰”。产品售价为4500日元（约合345人民币），预定2012年8月发售，像胧月这种《樱大战》饭自然必入手，就连我这个杂食的也有点心动了。





▲真宫寺樱粘土公布时着实让笔者有点小意外。



▲机械人是“粘土人”系列中极少有的配套件，因此这个 套装可以说十分难得。





▲玩家可以将樱安装在光武上，十分帅气。



▲我相信更多同学是打算把光武如图给其他角色粘土装上的了……



►换上《魔法少女小圆》晓美焰的头后……也不错!


马修
提供

《口袋妖怪 黑2·白2》首批周边公开

《口袋妖怪 黑2·白2》的发售日已经公布了，虽然距离游戏发售还有差不多两个月，但口袋妖怪官方已经向获得周边生产许可的厂商提供了三张官方图片，围绕这三张图片，大量《黑2·白2》的周边相继公布了。

预约特典

▲预约《黑2》会得到黑丘雷姆主题的钥匙链，预约《白2》则会得到白丘雷姆主题钥匙链。同时预约《黑2》和《白2》的特殊礼品，分别为4张明信片和一个A4透明文件夹。

贴纸



▲附送方便查阅的属性列表。

垫板



▲正反两面，把三张官方图全部收录了。

透明包



▲左边是《黑2》版，右边是《白2》版，下部的图是背面。

文件夹



▲正反面图案和垫板一样。

笔记本



▲和游戏一样，笔记本也分成了两个版本。左边是《黑2》版，右边是《白2》版。

穿孔笔记本



▲这次将两张图案分别又在了封面和封底。

金属文具盒



▲很结实、掉地上声音很响的金属文具盒，无论正面还是反面图案都很给力。

挂绳屏擦



▲一个《黑2·白2》LOGO的挂绳外加一个《黑2·白2》图案的屏擦。

拼板



▲把不同形状的纸板块给拼完成了，马修我小时候很喜欢玩这种东西，但经常把其中的某块丢了……

眼镜布



▲质地很细的布，擦眼镜布、擦游戏机屏幕都不错。

三角饭盒



▲造型很别致的饭盒，也有《黑2》、《白2》两个版本。

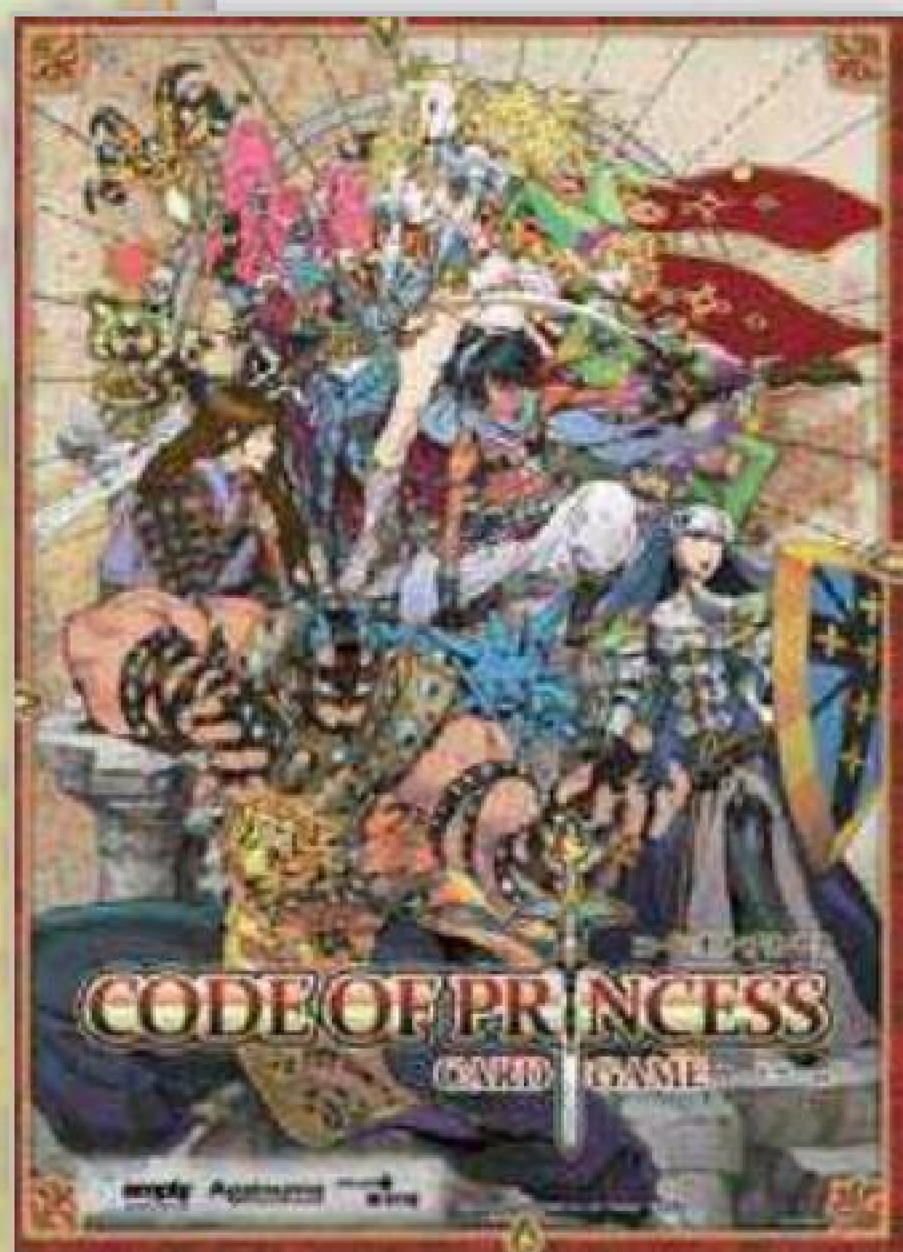
鼠标垫



◀也是两个版本，这两张官方图的价值实在发挥得太大了。

《公主代码》推出卡牌游戏！

■全套卡牌游戏所包含的内容。



◀《公主代码 卡牌游戏》的封面用图。



►索兰芝公主的效果是“每获得一张同伴卡，攻击力提升2”。

已于4月19日发售的3DS游戏《公主代码》是一款动作性和养成要素并存的A・RPG，可操作角色丰富并支持多人联机协作或对战。除了传统的多线式横版战斗外，由著名画师西村绢所绘制的精美角色也是游戏的一大看点。

本作于近日公布将推出卡牌游戏，由琦玉县新座市的“最前线工作室”开发。这套卡牌游戏将充分使用西村绢笔下的魅力角色，再现游戏的独特世界观。游戏支持2～4人游玩，卡片分为角色卡、技能卡和支援同伴卡3种类型，目标是不断取得战斗的胜利，得到尽可能多的“VP（胜利点）”。游戏中要利用“屏风”隐藏己方的攻击力等资料，玩家间彼此展开的心理战也是乐趣所在。虽然具体的玩法细节尚未公开，但这款卡牌游戏已预定于今年5月13日在东京召开的Game Market上提供试玩并率先发售，售价3000日元。



便携领域



前段时间有一则消息盛传，说苹果设备的充电口处有水果香型的淡淡气息，结果好奇心驱使下纸鸢亲自验证了一把，果不其然，一闻发现真的有香气，并且还是菠萝味儿的……看来iPhone“水果机”的称号还真不是浪得虚名啊。另外值得一提的是，这次栏目的“周边星”中，也有一个和气味相关的数码周边哦。

情报室

iPad最令人不满问题 Wi-Fi连接居首



美国问答网站FixYa近日发布的最新研究报告指出，苹果iPad在受到用户热捧的同时也存在许多不能忽视的技术问题。调查结果发现，在用户对iPad最不满意的内容中，Wi-Fi连接问题排名首位，35%的受访者表示他们的iPad存在这个问题。FixYa指出，这个问题并不只存在于iPad，其实这是众多只支持Wi-Fi网络的平板电脑的通病，只不过由于苹果的平板电脑市场份额过于巨大，所以同样的问题在iPad上就显得特别突出。一般情况下，Wi-Fi出现问题时的解决办法都是关闭Wi-Fi后再开启，或者重新设置整个Wi-Fi网络。

此外，紧随其后的两个问题分别是LED漏光以及iPad麦克风质量问题，不过这些硬件问题并不像软件那样可以通过升级或重新设置软件来解决，用户只能期待苹果在将来的产品中多花点心思。

Android系统惊现AKB48封面木马 日本警方已介入调查



杀毒软件厂商赛门铁克近日在Android系统中发现了多达29个恶意程序，它们都使用颇具诱惑性的封面来引诱用户下载，其中有一款甚至使用了日本偶像团体AKB48作为封面。这个木马名叫“AKB48 ちょいエロ动画”，以AKB48的泳装影片引诱粉丝进行下载。赛门铁克表示，在运行后，该应用会自动下载一个AKB48的MP4影片至用户的手机，而用户手机内的联系人邮件地址、电话则会被非法获取，并偷偷上传到一个匿名的服务器，有很大可能被用来做坏事。目前Google已经将这些程序从Play Store中移除，但由于事态严重，日本警方已介入调查事件，开始追查软件的开发者。据估计，这些应用的下载数量可能高达70000至300000次，被盗资料的用户估计已经超过两百万人。

美国科技公司状告iPhone等苹果设备侵犯其专利

美国科技公司Flatworld近日将苹果告上法庭，称iPad、iPhone和其他苹果设备侵犯了该公司持有的一项专利——触摸技术，Flatworld公司开发的触摸屏技术在上世纪90年代中期曾广泛用于博物馆展览的视频显示器。



Flatworld在一份声明中称，这项专利涉及多款基于触摸屏的系统，通过这些系统，用户只要动一动手指就能操作图片，例如手指触摸选择图片、从屏幕上方滑过选取图片，而苹果的诸多设备都侵犯了这项专利。Flatworld要求法官禁止苹果侵权产品的销售，同时对其损失也做出赔偿。所谓树大招风，关于苹果侵权的各种新闻层出不穷，其律师团队也是疲于应付来自各方的攻击，看来日后苹果还将继续面对各种各样的商业压力。

4.3英寸屏双核 HTC J ISW13HT意外现身

HTC年初发布了三款全新“HTC One系列”智能手机，其出色的配置备受消费者瞩目，日前又在中国市场推出了“HTC新渴望系列”智能手机，新产品层出不穷。



最近，一款型号为HTC J的智能手机现身HTC日本官方网站，不过之后不久该网页就无法显示，看来本次HTC J的现身仅仅是一个意外，不过预计距离这款手机的正式上市也不会太远了。从国外媒体的网页截图来看，HTC J硬件配置十分出色，类似于之前推出的HTC One S，它拥有4.3英寸qHD（540×960像素）级别的Super AMOLED显示屏，搭载1.5GHz主频的高通骁龙双核处理器，配备1GB RAM，并采用最新的Android 4.0操作系统和HTC Sense 4.0用户界面。另外，HTC J还拥有130万像素前置摄像头和800万像素的主摄像头，并配备1810mAh的大容量电池，而机身厚度为10毫米，可支持CDMA2000/WiMAX网络。

周边屋

香水的味道多种多样，不过作为便携设备爱好者，你多少应该是一个数码控，所以这款香水应该会受到你的喜欢，因为它的香型是：苹果数码产品开箱的气息。基本上，这瓶香水包括了塑胶薄膜、纸板、铝合金等几种味道，如果你是一个苹果用户，应该不会对这种味道感到陌生。



这个香水目前只是一种艺术品，在墨尔本的艺术展上展出，不过发明者表示“如果商业化，说不定也会有人喜欢，特别是苹果IT男们”。

iOS

PowerCam



类型：摄影	厂商：Wondershare
价格：0.99 美元	版本：英文版

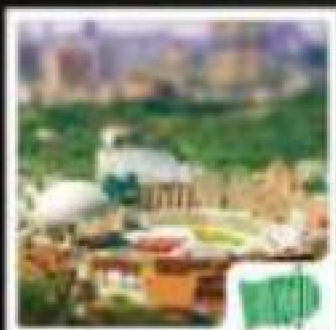




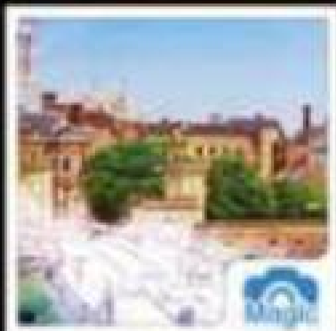












iOS平台上摄影类应用的竞争一直很大，各家也一直很积极地更新着应用功能，力图能超越其他竞争对手。这款《PowerCam》便是其中之一，本应用的界面很人性化，在拍摄模式的两边分别为各种功能切换和系统设置，在系统设置中用户可以非常轻松地开关“照片日期水印”、“地理位置信息”、“尺寸”、“网格”等功能，管理起来非常轻松。本应用针对特效的使用频率还进行了合理分类，比如“脱色”和“移轴特效”被单独列了出来，而其他的调色效果可以在拍摄中实时预览。实际使用中，最实用的还要算是智能自拍功能了，在用户按下快门后，你只需要摆好POSE系统自动识别后就会开始拍摄，让手机自拍变得更加简单。此外，应用中自带的一键分享功能允许用户快速把照片分享到新浪微博、腾讯微博、人人网等热门社交网站上。平时常用手机拍照的用户不妨尝试一下这款功能强大的摄影应用。

Android

金山电池医生



类型：系统	厂商：金山网络
价格：免费	版本：中文版











对于智能机来说，电池是一切的基础，再强大的性能也需要足够的电量来支持，而在Android平台拥有一个电池管理应用是必不可少的，就是这个《金山电池医生》。其最大的优点在于操作简单、快捷，应用中大部分设置都很直观，虽然没有给用户提供巨细无比的设置，但也减少了用户的操作上手的时间。本应用主要针对Wi-Fi、数据、亮度、GPS、音量等进行设置调节以达到省电目的，该软件内置普通、中等、超级三个模式，每当手机充电时软件会自动检测并对电池分三个阶段进行维护，其中包括快速充电、连续充电和涓流充电，同时内置的日历查看模式方便用户对电池进行周期性维护。另外，如果用户实在对电池的维护觉得麻烦的话，还可以通过“一键省电”进行自动应用设置，能节省不少精力，对手机电池不太满意的用户不妨用本应用来进行一下维护。

iOS

鲨鱼向前冲

Shark Dash

■Gameloft ■PUZ ■0.99 美元 ■英文版



鲨鱼一直给人危险的印象，而在这款游戏中，作为主角的鲨鱼虽然也要捕食猎物，但却显得更加可爱和具有趣味性。本作的玩法采用了类似《愤怒的小鸟》的弹射玩法，玩家需要控制鲨鱼冲出水面并在最短回合内吃掉所有鸭子和金币。在游戏的场景中有泡泡、海绵、游泳圈等各种道具，碰到不同的物品会有不同效果，比如鲨鱼撞在墙壁上会发生强烈的反弹，不过在有海绵的情况下就能减缓冲击，还能对到达特定地点起到辅助作用。目前游戏中拥有四大场景，每个场景中都包含24个关卡，总体来说还是比较丰富的，想解锁后面几个场景需要一定的星星数量，而玩家在游戏中获得的奖杯和成就都可以在主菜单中查看到。总的来说，本作并不是一款单纯的模仿作品，出色的水物理效果和精巧的关卡设计都值得喜爱此类休闲游戏的玩家一试。









Android

跳豆大冒险

Bean's Quest

■Kumobius ■ACT ■0.99 美元 ■英文版



本作是一款很萌的横版过关游戏，玩家扮演的墨西哥小伙在被巫师诅咒后变成了一颗跳豆，并且自己的女朋友也被绑架，主角需要为了爱情展开一场冒险。游戏的操作并不算难，主角跳豆会不停地以固定频率跳跃，而我们只能通过屏幕下方的两个按钮控制左右方向，一般的敌人只需跳到其头上即可消灭，不过简单的操作并不意味着低难度，游戏中一共有五大场景共50多个关卡，每个关卡都对玩家的操作有着很高的要求。最常见的难点是一些挂在高空的宝石，玩家通常需要连续踩踏飞行中的敌人逐渐提高跳跃高度才能够到宝石，稍微的偏差就会撞上敌人导致GAME OVER。虽说本作在场景和敌人设定上有模仿“《马里奥》系列”的嫌疑，但是西部风的音乐和极具挑战的难度都值得喜欢横版过关游戏的玩家尝试。









游戏美图秀

栏目主持 阿鲁

最近几个月，3DS平台大作不断，而最近的《火焰之纹章 觉醒》再度为3DS添砖加瓦，而相关美图也是很快就出炉了，看得出玩家对这款作品的喜爱，下面就放上相关图片和大家分享。











苍穹：新职业"战斗修女"果然槽点很多。

阿鲁：萝莉＋斧头，不自觉就想到《女王之刃》的某人了……











阿鲁：用一颗糖就收服的盗贼……我都懒得吐槽了。

白菜：其实别人本身就向往正义，要糖只是借口罢了。

苍穹：有安娜，糖盗贼直接丢板凳不解释。






栏目主持：苍穹

火纹大陆

文 火花天龙剑 MALAS

在2007年的《晓女》发售时隔五年之后，“《火纹》系列”终于在3DS上迎来了系列的原创新作——《觉醒》。本作被官方冠以“超集大成的完全新作”之名，既然是系列新作，作为FANS首先自然是要研究其和以往作品在世界观和剧情上是否有联系。虽然官方极力宣称本作为即使从未接触过系列作品也能轻松上手的独立新作，但是细心的玩家还是可以发现，《觉醒》在各种设定上与系列以往的作品还是有着千丝万缕的联系。借着新作发售的机会，“火纹大陆”专页也正式回归，本次就先来聊聊历史。

《纹章之谜》与《外传》在剧情和设定上的联系

《觉醒》的舞台——伊利斯大陆的外形轮廓和《纹谜》中的阿卡内亚大陆完全一样，之后官方又公布了所谓的“谜之大陆”——瓦鲁姆。而这块大陆的轮廓，和1991年发售的FC游戏《火焰之纹章 外传》中的巴伦西亚大陆一模一样，虽然前《火纹》制作人，被称为“火纹之父”的加贺昭三确有提及，《外传》的巴伦西亚大陆和阿卡内亚大陆处于同一世界。不过一直到本次《觉醒》，官方才算是正式通过地图设定，确认了两个大陆处于同一世界。既然《觉醒》这部作品时隔20多年后，再次将《纹谜》和《外传》这两部作品联系在了一起，那么就不能不谈谈系列中一个有趣的现象——每两部正统作品沿用共通的世界观设定。初代与《外传》、《系谱》与《776》、《封印》与《烈火》、《苍炎》与《晓女》等（《圣魔光石》及重制作品除外）。下面要谈的，则是初代和《外传》之间的联系。与之后几作不同的是，这两作虽然确实有剧情联系，但却不像其他作品那样有详细的设定说明，于是导致出现了许多悬而未决的剧情疑点，这也是“《火纹》系列”中一个比较有趣的话题。

关于《外传》和《纹谜》这两部作品在剧情上的联系，主要是通过在两作中都有出场的几个角色来体现的。首先不能不提的是天马三姐妹——帕奥拉、卡秋娅和艾斯特。在《外传》中，三姐妹被设定为来自远方的大陆（即阿卡内亚），由于在渡海时遭遇了暴风雨，导致了最小的妹妹艾斯特和两个姐姐失散，之后被海贼基斯掳走。卡秋娅和帕奥拉为了救回妹妹不得不求助于《外传》的女主角塞莉卡，并和塞莉卡一直并肩战斗到最后，打败了邪神，

之后才返回了自己的故乡。关于这点任天堂还出过一篇官方短篇漫画专门讲述了这个故事。

另一个很容易被同时玩过两作的玩家发现的角色是《外传》第四章里阿鲁姆路线中出场的吉克，因为他的头像与初代的黑骑士卡缪一模一样。在吉克加入的剧情中，他会提及自己是从海上漂流至此，失去了记忆，被里盖鲁王国的国王所救。虽然官方设定中并没有明确指明吉克就是卡缪，但是从初代和《纹谜》的第二部的剧情对照，以及《外传》中的台词和结局来分析，是可以得出“吉克=卡缪”的结论的。从各种蛛丝马迹中，不难总结出关于吉克的这样一段经历：初代中格鲁尼亚陷落，卡缪战败坠落海中，一直漂流到了巴伦西亚大陆里盖鲁王国境内，被修女蒂达所救。虽然失去了记忆，但是因为蒂达长相酷似自己曾经暗恋过的阿卡内亚公主妮娜的缘故，卡缪爱上了蒂达，并且加入了里盖鲁军，在里盖鲁王国内生活了下来。里盖鲁国王为他取了“吉克”这个名字，一直到阿鲁姆军的到来……在结局中提到，“吉克在激烈的战斗中，他的记忆恢复了。但是，或许是为了爱着自己的蒂达，还是那段过去太过悲惨，他并没有对别人提起，之后他回到了自己记忆中的大陆……”所以在《纹谜》下部“英雄战争篇”中，戴着面具的圣骑士西里乌斯登场，虽然在游戏中从头至尾他都没有透露出自己的身分，但是在最终战中需要靠他说得妮娜这一点，已经证明了他的身分。当然英雄战争篇结束后，卡缪再次回到了巴伦西亚大陆——也算是没有辜负蒂达对他的心意。



还有一个较为隐蔽的角色，虽然没有任何明证表明这两人是同一人，但还是值得一提。《外传》的最终BOSS邪神杜马身边的妖术师卡尼夫，无论头像还是名字，都像极了《纹谜》中的大反派卡尼夫。不过日文名略有区别，《纹谜》中为ガ-ネフ，在《外传》中的名字叫ガネフ。当然没有证据表明这二人是同一人，或许只是巧合罢了。不过考虑到初代的故事结束后，卡尼夫的邪恶灵魂在这个世界上游荡，或许游荡到了巴伦西亚大陆也说不定。（根据卡缪的相关剧情分析，《外传》的故事时间段是在《纹谜》上下两部之间。）

另外可以联系两作的是两把武器：圣剑法尔西昂（ファルシオン）和圣枪古拉迪乌斯（グラディウス）。在两作里，法尔西昂和古拉迪乌斯名字是一样的。前者不用多说，初代中只有它是能对暗黑龙造成最大杀伤的武器，被卡尼夫偷走后持有，《纹谜》下部又被卡尼夫偷走，还是要从他手中获得（汗）；《外传》中是中除了圣女的“吸星”外，也只有它能对最终BOSS杜马进行最后一击，最终章阿鲁姆只身一人前往只有里盖鲁皇室才有资格进入的宝物库后获得。至于剑的样子，从说明书和片头的画面来看，虽有些许不同，但可以被认为是同一个模子出来的。关于法尔西昂在剧情上的争论很早就有了，倒是NDS上的复刻版《新・暗黑龙与光之剑》发售后的追加设定算是彻底解决了这个问题：法尔西昂是神龙王的牙齿所铸成的剑，本来就不止一把（《新・暗黑龙》中就可以获得两把），所以《外传》中也出现法尔西昂就是不足为奇的事了。倒是圣枪古拉迪乌斯，《纹谜》中的古拉迪乌斯是阿卡内亚的王家三神器之一。在“暗黑战争篇”中是卡缪持有，“英雄战争篇”时为皇帝哈丁持有，至于在《外传》中为何会出现在里盖鲁王国的宝物库中就不清楚了。

当初《外传》是在初代一年后发售的，因为时间间隔较短的缘故，在系统、画面素材以及剧情上都有各种相通的地方。但是对于两者在同一世界观中的设定联系，并没有很系统的说明和讲解。可以说一直到20年之后的3DS新作《觉醒》才终于有明确的关联设定。虽然久了点，但还是可以看出官方希望将这个世界观延续和扩展下去的意愿和动机。总之，对于每一个《火纹》粉丝来说，能有新作的推出总是一件值得期待的事情（笑）。



栏目主持：苍穹



中国风是东方美的代表，随着我国国力日趋强大，在世界上的影响力也越来越强，整个世界更是刮起了一股中国风。充满中国风的商品、影视作品受到了广泛的欢迎，饱含中国元素的游戏更是层出不穷，很多游戏角色都是中国人，例如《街霸》中的春丽、《生化危机》中的艾达、《死或生》中的雷芳等，都是为广大游戏迷所熟知的角色。其实在一些过去经典的老游戏中，也同样引用了大量的中国元素，下面我们就来回顾一下。

文 狮子心

◀春丽应该是最为玩家所熟悉的中国角色，“《街霸》系列”已经走过了15个年头，春丽的人气一直是有增无减。

游戏类型	A・RPG
游戏年份	1990年



特别推荐

西游记世界2 天上界的魔神

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP



▲每个关卡中都有许多隐藏物品等待玩家探索。

本作是FC上广为人知的《西游记世界》的续作，相比起前作较为轻松的风格，本作的难度大增，动作要素所占比例也明显增加。孙悟空在本作中终于能使用金箍棒，攻击方式更加灵活，配合十字键可以攻击到正上方或者下方，而孙悟空站立不动的时候也能自动防御飞行道具，并不需要像前作那样装备盾才行。游戏中依然保留了副武器系统，在击败六个关卡中的BOSS后，就可以获得与之能力对应的副武器，各种副武器的灵活运用可以让游戏中的各个难点迎刃而解。特别是击败六个BOSS后所获得的金龙副武器更是能对魔神型敌人造成极大的伤害，不过与之对应的是代价也很大，需要消耗悟空的一格生命才能发动。敌人身上掉落的道具十分丰富，各种装备或消耗品都可以通过刷怪这种方式来获得，例如让孙悟空提升攻击力的手套、提升生命值上限的葫芦、死亡时自动复活的金丹等，尤其是后面两者，如果玩家在挑战BOSS前都刷满的话，那么BOSS战就会变容易很多。游戏音乐和关卡配合得非常好，完美地渲染出关卡独有的气氛。本作作为一款要素丰富的A・RPG，非常值得玩家们反复把玩，而且以西游记作为背景的剧情也很受国内玩家的欢迎。

游戏类型	A·RPG
游戏年份	1996年



风水回廊记

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

本作是由Taito公司制作的一款极具中国风的作品，游戏的内容跟我们中国的风水息息相关。玩家在本作中扮演的是一位仙人，可以习得各种风水之术，并利用风水之术让整个世界变成绿洲，当然也可以将世界变成荒漠，这一切都取决于玩家自身的意愿。游戏中可以制作各种不同的风水房，这些房间能强化玩家的各项能力，例如提升玩家的恢复力，提升仙丹的生产量等。玩家还可以利用仙丹来召唤仙兽，这些仙兽对于战斗很有帮助。故事分为九个章节进行，当游戏完成度达到100%之后还有隐藏剧情发生。游戏的素质很高，画面制作精良，各种设定用词十分考究，设计精巧的谜题更是让人欲罢不能。另外值得一提的是游戏的配乐，完全是中国民乐风格，在游戏配乐中堪称天籁之音。游戏的上手门槛较高，不过一旦能够深入进去，绝对能让人爱不释手。

▶建立各种风水房间，强化主角能力是游戏非常重要的一环。



游戏类型	RPG
游戏年份	1991年



超级中国拳3

原机种：FC | 模拟器：NesDS/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP

作为一款RPG，《超级中国拳》支持两人同时游戏，玩家操作杰克和龙儿两位少年要拯救被恶人所控制的大地。本作平常的是以传统的RPG风格进行，不过一旦遭遇敌人又会转成平面俯视的ACT模式，在当时来说还是十分有新意的。游戏的操作并不复杂，也就是挥拳和跳跃这两个基本动作而已，不过RPG要素倒是十分丰富，角色可以通过战斗积累经验来获得成长，习得各种不同威力的忍法，得到数量众多的道具和装备。这些丰富的要素令游戏的可玩性提升不少，而且虽然本作有双主角，但是装备、经验值等却可以共享。战斗时的风格很像玩家们熟悉的《战蛙》，不仅可以用拳攻击，也能踩踏敌人，同伴之间可以互相殴斗，甚至还能把打晕的敌人当作飞行道具使用。本作流程不长，并且可以通过密码来记忆游戏进度，整体难度也不算高，非常适合双人同乐。



▲这种ACT与RPG模式来回切换的设定还是很不错的。

游戏类型	RPG
游戏年份	1993年



乱马1/2 朱猫团的秘宝

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：PSP/NDS

《乱马1/2》本身就是一部颇具中国风的经典动漫，相关的改编游戏也自然如此。游戏剧情讲述的是咒泉乡的一块神秘的墓碑被导游打破，猫魔王的封印被解除后彻底复活，并妄图统治整个世界，乱马便踏上阻止他野心的征途。游戏是传统的RPG，战斗系统也采用玩家们熟悉的回合制模式，各种强力的技能需要消耗斗气来释放，不过斗气只能通过战斗中挨打来积蓄，所以本作一大技巧就是故意在杂兵战中通过防御敌人的攻击来积蓄斗气，并将积蓄起来的斗气都使用在BOSS战中。游戏中每个角色都很有特点，例如乱马拥有原作中的变身能力，小茜虽然攻击力很低，但是如果能将她培养到99级的话，她能习得超强特技“暴炎拳”。游戏初期就能得到凉水桶和热水壶两个道具，很多地方要用这两个道具来改变乱马的性别，从而解开一些谜题，游戏中这样较为恶搞的设计还是很多的，细心的玩家可以获得不少额外的乐趣。

▶还记得原著中那个搞笑的熊猫爸爸么？本作中他戏份依然很多。



牧场生活

栏目主持：半夏

各位农民朋友最近农场怎么样啦？结婚没？小孩已经几岁啦？我相信很多玩家已经开始翘首期盼《魔法工厂4》了，半夏也在等着7月的到来，在7月来到之前还请各位牧场主再多种种地，或者来看一下下面的专栏，回顾回顾“《牧场物语》系列”15年来走过的种种吧。

《牧场物语》系列回顾（三）

《牧场物语 精灵驿站 女生版》

发售时间：2005年12月8日　　平台：NDS

NDS平台第二款牧场物语，主角可以从两个女生中选择一个，一个是原创女主角一个是《矿石镇的伙伴们》版女主角，游戏中增加换衣要素。游戏的系统在《男生版》基础上做了升级，操作更加直观简洁。前作只可以生育男孩子而本作还可以生育女孩子。房间可以更换壁纸、装饰等等，更适合女孩居住。有一个全新的男性角色登场，添加了友情结局，如果和4位其他女主角成为非常好的朋友最后就不会结婚。



《牧场物语 与你共建海岛》

发售时间：2007年2月1日　　平台：NDS

时隔两年的“《牧场物语》系列”正统续作，也是系列10周年的纪念作品。可以从男/女两个性别中选择一个成为主人公，增强了Wi-Fi功能，能够将自己的牧场发展度上传到网上查看排名，也能和朋友进行最多4人的联机语音聊天，非常方便。自



《牧场物语GB3 当男孩遇到女孩》后水田首次回归，游戏中可以种植米，使用米可以制作更多的料理。首次为道具添加品、量、鲜的数值设定，更加真实且贴近生活，添加“满腹度”这个新数值。游戏结合NDS的机能，移动、选择等操作都可以使用触摸进行。画面进化十分明显，系统也比较成熟完善，完整的故事情节推动玩家为了建设小岛而努力。

《牧场物语 济世之树》

发售时间：2007年6月7日　　平台：Wii



Wii平台第一作《牧场物语》，游戏主要讲述女神居住的岛上的大树枯萎了，女神的力量随之消失，岛上居民希望主人公能够通过劳作拯救女神。游戏中可以挥动Wii的遥控器进行割草浇水等动作，孩子能够帮助打理牧场。支持最多4人一起进行迷你游戏，适合和家人一起玩。游戏中有许多野生动物，包括乌龟、山羊、兔子、狐狸甚至熊猫也能出现。

《牧场物语 灿烂阳光和同伴们》

发售时间：2008年2月21日　　平台：NDS



本作中的设定承接《牧场物语 与你共建海岛》，前作游戏中被困在无人岛的主人公平安到达由五个小岛组成的“向日葵岛”，从而开启了全新的牧场生活。最初地图只有五个小岛，随着玩家不断耕种越来越多的小岛会浮现出来。不同的小岛有着不同的作用，有的能耕作、有的能看到野生动物、还有的能挖矿……游戏引擎、基本操作界面都和前作相同。宠物的种类增加了两种，能够和野生动物进一步接触，家养动物方面鸡、牛等都有异种可供饲养。Wi-Fi通信支持最多4人进行道具交换和聊天。结婚候补比前作多了两个人。系统十分完善的一款作品，故事情节也很完整，在经过努力将所有小岛都浮起来的时候会让玩家十分感动。

《牧场物语 兴奋的动物进行曲》

发售时间：2008年10月30日　　平台：Wii



游戏系统继承Wii平台《牧场物语 济世之树》并进行了细微的调整，更加合理，主人公也是同一个。在本作中故事分为两部分，第一部分主人公在小精灵的指引下需要敲响散落在世界各地的钟，从而集结自然的力量拯救整个大陆。第二部仍然是大家喜闻乐见的拯救女神部分。游戏的主题是各种各样的动物们，每个月会有马戏团在主人公所在城镇进行表演，主人公需要和动物们建立深厚的感情最后在它们的帮助下完成故事。长颈鹿、犀牛、河马等等在之前游戏中很少见到的动物纷纷登场。

《牧场物语 欢迎来到风之集市》

发售时间：2008年12月18日　　平台：NDS

虽然是NDS平台第五作《牧场物语》，但本作可以说是焕然一新的一作，游戏画面、系统都比之前发生了很大的变化。游戏以全新的城镇——微风镇为舞台展开，为了使日渐凋敝的村子恢复活力，每周都需要举办集市以吸引人群。取消了出荷箱，劳作获得的各项物品都可以每周拿到集市贩卖，贩卖的金额会成为城市的发展基金，从而推动故事的进行。另外风成了本作的主角之一，玩家需要努力满足条件以开启不同的风车，利用风力帮助自己劳作（可以对着NDS吹气哦）。添加跳跃和二段跳，可以捕捉昆虫。联机系统也得到加强，可以邀请伙伴来到你的牧场，能够在牧场前看板上随意涂鸦。另外本作是“《牧场物语》系列”首次加入角色语音，除了事件时对话语音，还会在普通对话时发出简单的感叹词和笑声，可以说是一大尝试，但是是不能关闭。



《牧场物语 蜜糖村与村民的愿望》

发售时间：2009年3月19日　　平台：PSP



以《牧场物语 燃起心中的热火》为蓝本推出的作品，画面比起前作有所进步，在游戏最初几乎和前作一样，但是游戏内进行时间2年之后，追加了全新的角色和系统。依然采取任务推动剧情的方式，共有三年时间给玩家拯救村庄，最后可以迎来丰富多彩的结局。采矿系统连锁反应的设定十分有趣，比较考验玩家判断力。

末完待续

轻松日语教室

栏目主持：白菜

文 AKIHA

成为透明人的话想干什么呢？如果不能同化或透明化周围物体的话，似乎也不是什么很了不得的事，顶多也就不穿衣服在街上移动吧？大冬天的还得给冷死……当我们拥有比较成熟的逻辑思考能力时，就会想到这些部分。但小学生的思维往往比较单纯，他们会给出怎样的回答呢？

成为透明人的话你想干什么呢？

日本岐阜县的某市立小学校的毕业文集中，提出了这样的问题：“成为透明人的话你想干什么呢？”但万万没有想到的是，其中有7名孩子的回答竟然是“杀人”和“打劫”。于是校方于3月21日紧急回收了文集，将这部分替换掉后再次发配出去。

采访校方后得知，文集是以“可以自由作答，但不能写上让他人不安、悲伤的回答”为前提交给孩子们的。但班主任对收上来的回答没有进行仔细确认，就此进行了文集的制品化。目前新的文集在班主任的指导下，已经让回答不妥的孩子们替换了新的回答。



>んなこときくなアホ。（n na ko to ki ku na a ho。）

译文：问的什么呆问题啊。

>この质问の主旨がわからない……（ko no shi tsu mon no shu shi ga wa ka ra nai……）

译文：不知道这个问题的意义何在……

>なにが知りたくてそんな质问したんだよ。（na ni ga shi ri ta ku te son na shi tsu mon shi tan da yo。）

译文：问这种问题是想听到什么答案啊。

>良心を无视した素晴らしい回答。（ryo-shin wo mu shi shi ta su ba ra shi-kai to-。）

译文：真是彻底无视良心的完美回答。

>透明人间＝存在を他人に气がつかれない、だから最初から违法な回答しか出ないだろ。これは设问が恶すぎる。（to-mei nin gen i ko-ru son zai wo ta nin ni ki zu ka re nai。da ka ra sai sho ka ra i ho-na kai to-shi ka de nai da ro。ko re wa se tsu mon ga wa ru su gi ru。）

译文：透明人＝不被他人发现，这样一来就只会出现违法的回答吧。这个设问真是太烂了。

>透明人间になったら车に轹かれるぞ。（to-mei nin gen ni na tta ra ku ru ma ni hi ka re ru zo。）

译文：变成透明人的话当心被车撞到哦。

>そのまま卒业文集にして黑历史にするっていうのも面白そうだつたけど残念w。20年くらいしてから周围に晒してやつたらよかつたのに。（so no ma ma so tsu gyo-bun shu-ni shi te ko ro re ki shi ni su ru tte i u no mo o mo shi ro so-da ta ke do zan nen。ni jyu-nen ku ra i shi te ka ra shu-i ni sa ra shi te ya tta ra yo ka tta no ni。）

译文：就这样制成毕业文集，作为黑历史保留下来，大概20年后再让周围的人看看也挺有趣的，真是遗憾呐。

>せいぜいつまみ食いぐらいにしとけよ。空气读めよ、最近の小学生ときたら……（se i ze i tsu ma mi gu i gu ra i ni shi te ke yo。ku-ki yo me yo、sai kin no sho-ga ku sei to ki ta ra……）

译文：答个偷吃零嘴就差不多啦。最近的小学生也不注意下气氛……

>ある意味无邪气で子供らしいじゃんw。（a ru i mi mu jya ki de ko do mo ra shi-jan。）

译文：从某种角度看也很像是纯洁的小孩子嘛（笑）。

>何て书くならいいのか、女风吕をのぞくのも犯罪だぞ。（nan te ka ku na ra i i no ka、on na bu ro wo no zo ku no mo han zai da zo。）

译文：到底要写啥才好呢，就算是偷看女浴室也算犯罪哦。

>服が透明にならないなら、冬は活动できないな。（fu ku ga to-mei ni na ra nai na ra、fu yu wa ka tsu do-de ki nai na。）

译文：衣服不能透明化的话，冬天可就没法活动了啊。

>正しい回答例：野生动物の生态を研究する。これくらいしか思いつかん……（ta da shi-kai to-rei：ya sei do-bu tsu no sei tai wo ken kyu-su ru。ko re ku ra i shi ka o mo i tsu kan……）

译文：正确回答的例子：研究野生动物的生态。除了这个还真想不出来其他的……

笔者思索了一下，发现想出“观察野生动物生态”这种模范回答的大哥真是天才啊！小学生确实是非常单纯的，换成笔者的年纪来回答，真是无论如何也不敢把自己心里想到的答案写在纸上。不过“打劫”是怎么回事啊？就算变成透明人，小学生级别的战斗力也不会上升吧？即使是抢了东西就跑，大白天的看到东西在空中浮动，那人家也是会追的啊（虽然有可能吓到不明真相的群众）。“杀人”么……小学生心目中的杀人应该都是以“坏人”为前提的吧，至于法制社会之下以个人名义进行的审判是否正确，这个牵涉到某漫画的敏感话题就不多说了，免得被跨省。话说回来，还真有这种不管怎么想都没什么好的正面答案浮现的设问存在呢，有什么好事是必须透明化之后去做的吗？以欺瞒他人为前提的话，总让人联想到一些不太正面的行为。各位不妨也一起想想吧，如果是自己，会给出怎样的答案呢？



如果爱，请深爱



《新・深爱》已发售了一段时间，但本栏目却迟迟不开，有读者对此提出了疑问，在这里稍作解释。一来是在策划栏目的改版，之前一直是由JIDE同学在写同人文章，感觉类型略显单调，今后应该会在本栏目出现其他和《深爱》相关的内容；二来是因为《新・深爱》BUG较多，怕栏目出来后勾起了绅士们的痛心回忆。游戏发售2个月后，官方总算是对BUG问题作出了正式的回应，升级补丁的推出多少也能让心碎的绅士们重新燃起对女友们的爱，那么这次的栏目就主要为大家介绍一下如何使用补丁修复BUG。

文 阿鲁

栏目主持：阿鲁

升级补丁修复BUG教程

本次补丁修复的主要内容如下：

・继承存档后时间跳跃模式（スキップモード）天数显示问题。

・继承存档后不显示"旅の思い出"的"传说のビーチ"的问题。

・继承存档后无法购入"カノジョへのプレゼント"的问题。

・更新了在宁宁的生日（4月20日）可购买礼物。

这次的补丁主要对存档进行修复，分为五大步骤，下面就跟着小编一起来修复BUG吧！

第一步

1.进入《深爱工具》（《ラブプラスTOOLS》，需要在任天堂e商店花200日元购买），选择"引继ぎセーブデータの修复"，然后会出现提示，表示一定要按照步骤进行操作，否则存档会出现损坏，点击"OK"继续操作。

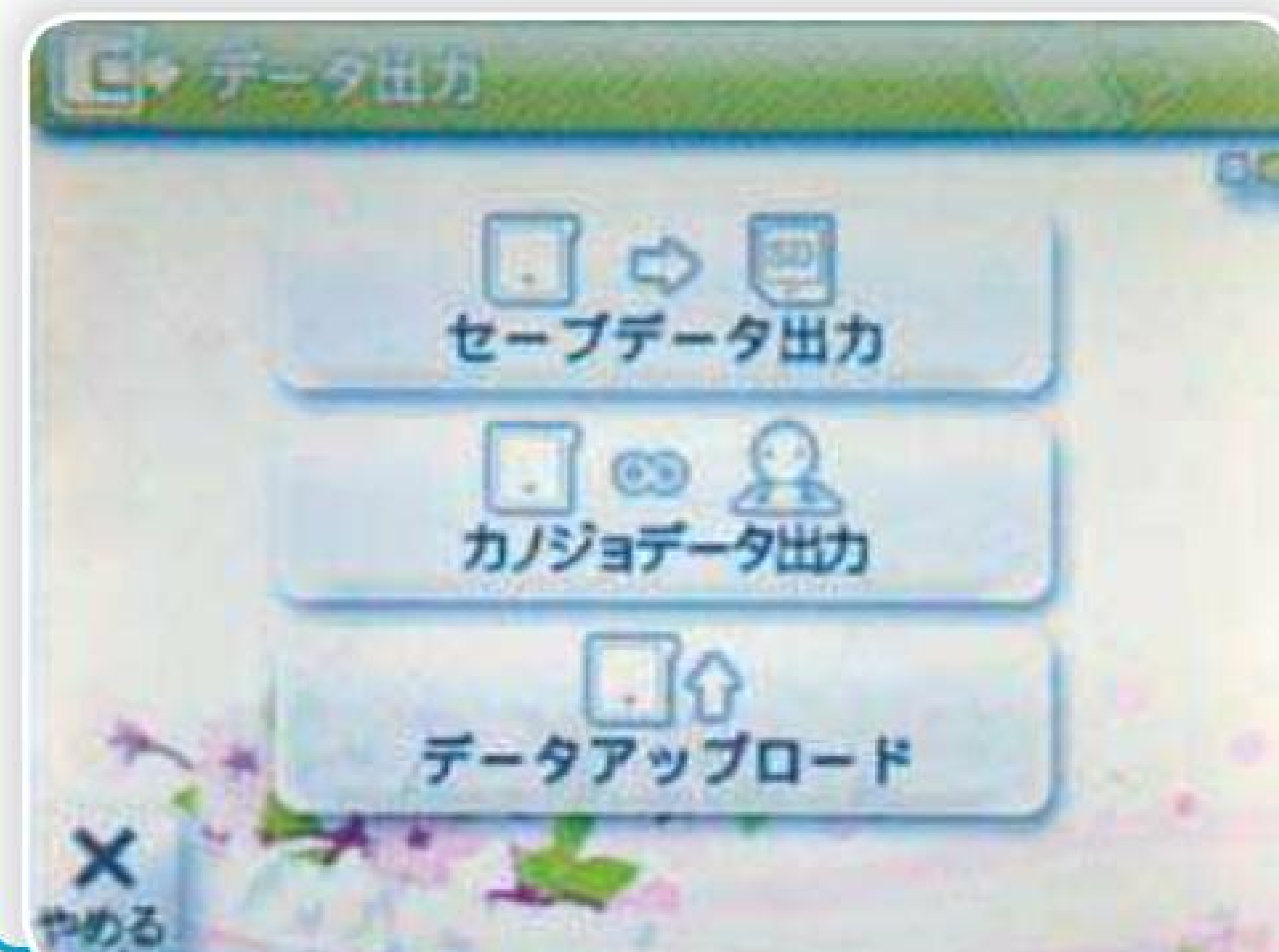
2.选择"データを作成する"，这里需要SD卡里有600MB以上的空间才能作成追加资料，而且修复完毕之后也不能删除这个追加资料，如果空间不足600MB系统会提示无法作成，完成之后点击"STEP2へ"。

3.点击"OK"，然后点HOME键结束《深爱工具》，进入《新・深爱》。

第二步

1.在菜单界面选择"データ管理"→"データ出力"→"セーブデータ出力"，然后出现"全てのセーブデータをSDカードへ出力します"的提示，点击右下角的"OK"，然后选择"はい"。

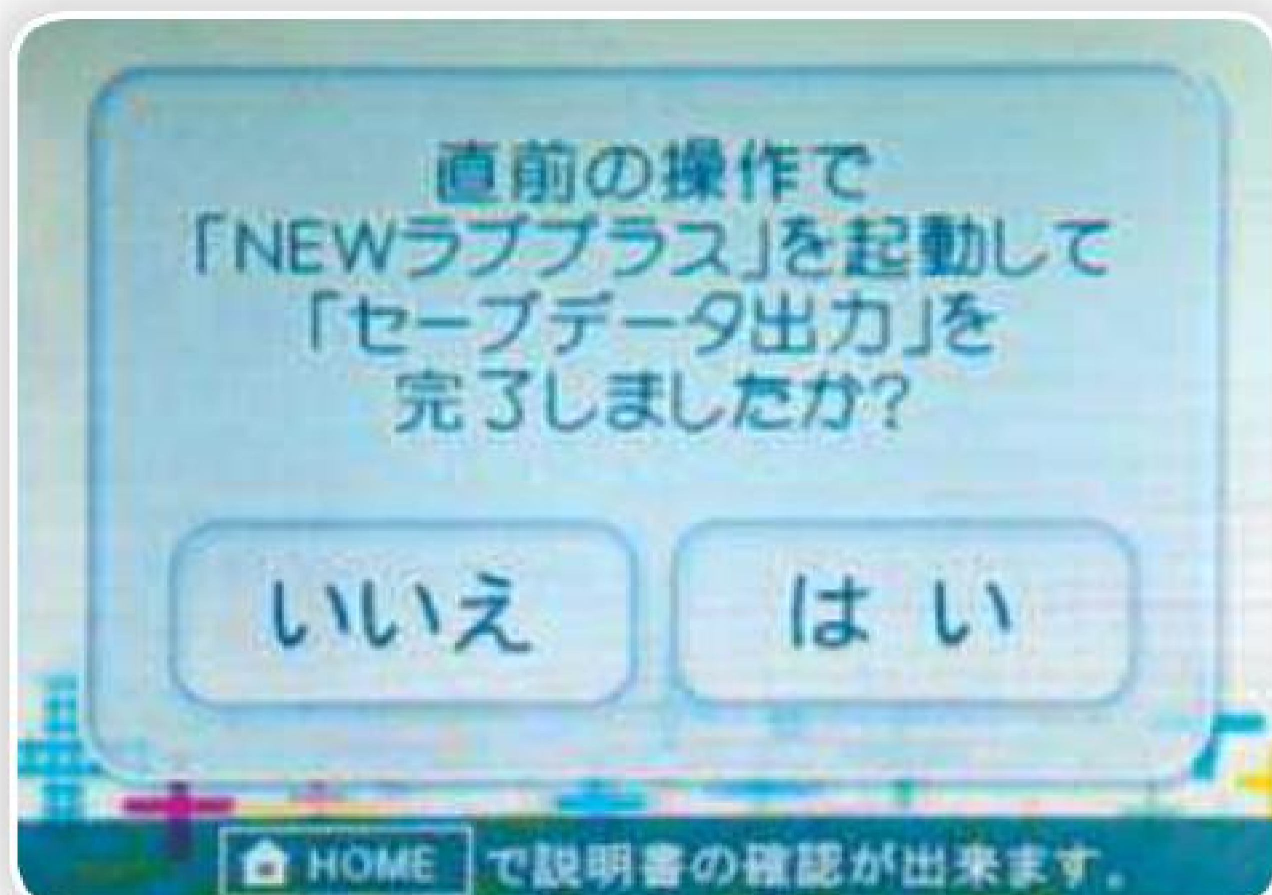
2.完成后点"OK"，之后点左下角的按键一直返回到主菜单，然后点HOME键结束《新・深爱》，进入《深爱工具》。



第三步

1.选择“引继ぎセ－ブデ－タの修复”。

2.出现“直前の操作で‘NEWラブプラス’を起动して‘セ－ブデ－タ出力’を完了しましたか？”，选择“はい”；出现“セ－ブデ－タを‘引继ぎ用デ－タ’へコピ－します”，选择“はい”。



3.如果之前使用《深爱工具》继承过前作记录的话，还会出现“‘引继ぎ用デ－タ’を上书きしてもよろしいですか？”，依旧选择“OK”。

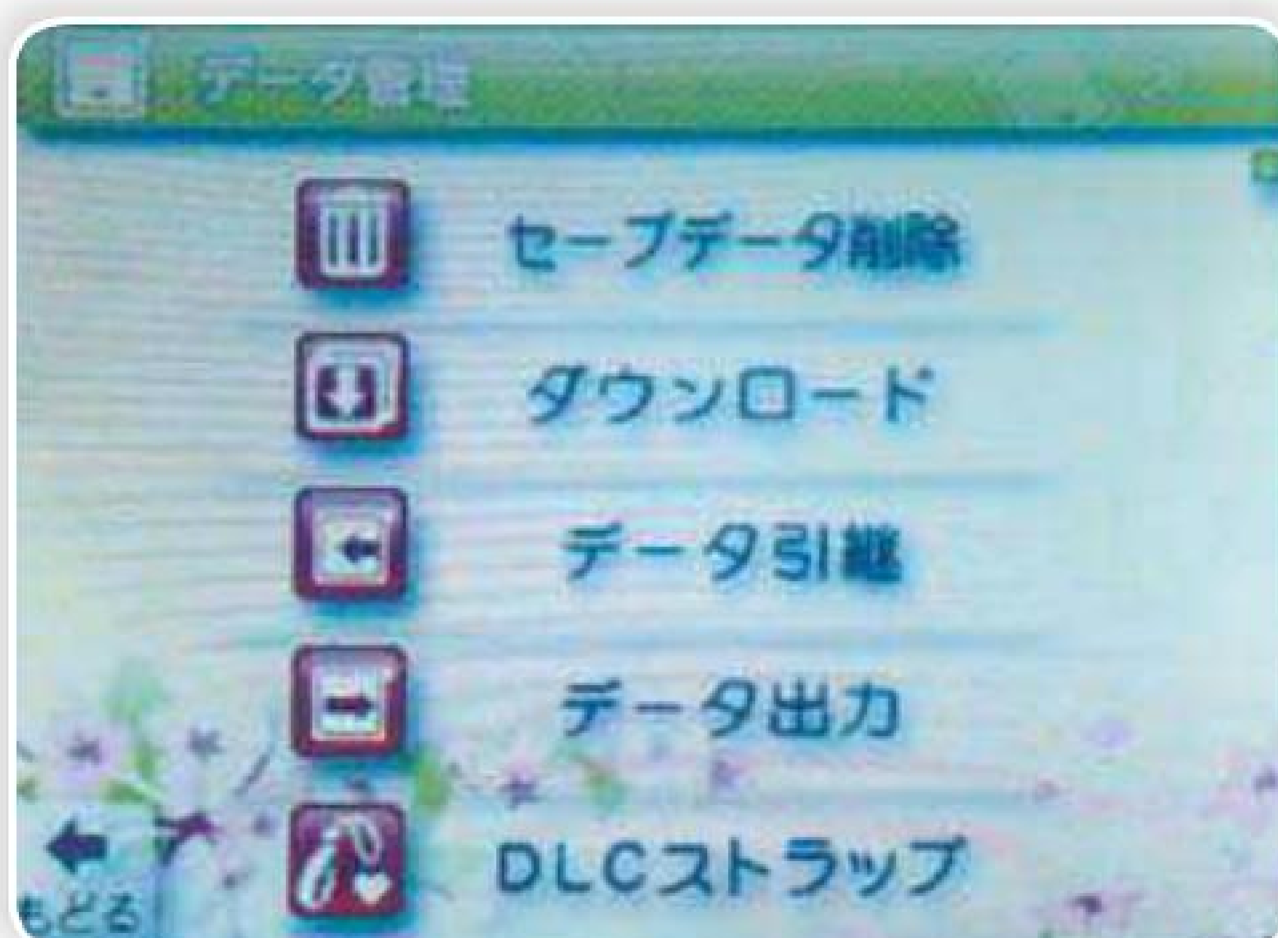
4.接下来开始复制记录，需要等待10～40分钟。

5.完成后点击“STEP4へ”，确认流程到第四步后点“OK”，然后点HOME键结束《深爱工具》，进入《新・深爱》。

第四步

1.在菜单界面选择“デ－タ管理”→“セ－ブデ－タ削除”（请保证已经完成前三步，否则将造成记录损坏）。

2.选择“プレイデ－タ削除”，之后选择需要删除的存档点右下的“OK”，这里只能删除恋人模式的存档（存档后面有头像的代表恋人模式），朋友模式的存档不可以删除。



3.选择删除后系统会出现提示，点“はい”开始删除存档。这个阶段需要花费5～20分钟的时间，在删除存档前一定要保证之前完成了前三个步骤。

4.返回菜单界面选择“デ－タ管理”→“デ－タ引继”，下画面显示“引继ぎデ－タの移动を开始します”后按“OK”确定，之后出现提示语，选择“はい”。

5.出现继承存档画面后，请不要点击最下方的“すべてのデ－タ”，如果有多个存档，请手动一个个继承，并一定要保证按从上到下的顺序来继承。

6.选择要继承的存档后点击“OK”，出现提示语后按“はい”，然后将记录保存到之前这个记录所在的位置（是第几个记录就保存到第几格）。



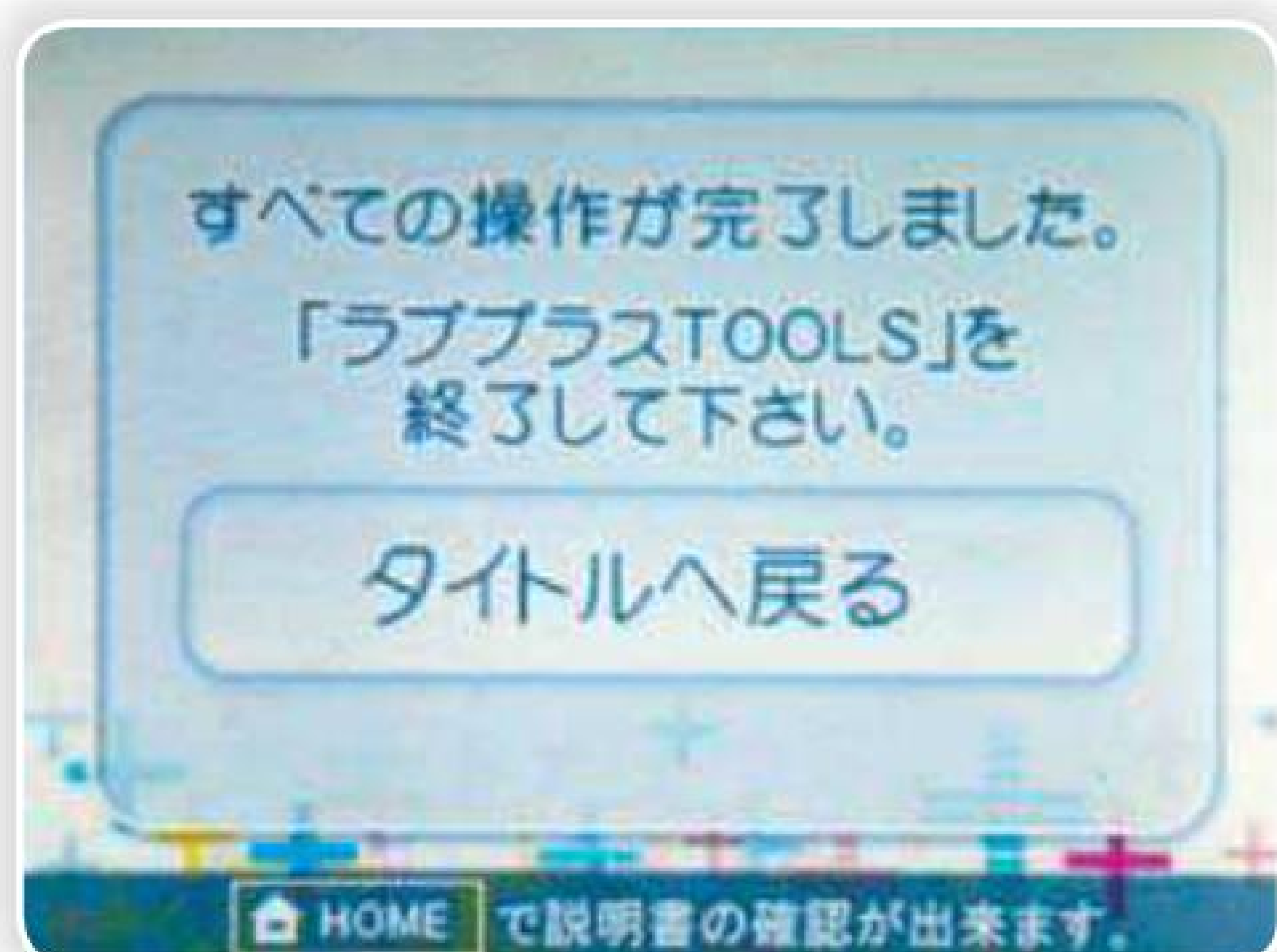
7.之后系统会出现多次提示，一直点“OK”和“はい”即可，直到不出现提示后返回“デ－タ引继”界面开始继承其他记录。

8.继承所有记录后点HOME键结束《新・深爱》，进入《深爱工具》。

第五步

1.选择“引继ぎセ－ブデ－タの修复”，会出现“直前の操作で‘NEWラブプラス’を起动して‘デ－タ引继’を完了しましたか？”的提示，确保已完成第四步后选择“はい”。

2.之后一直选择“はい”和“OK”即可，途中继承其他追加资料会花费10～40分钟的时间，完成修复后会出现“タイトルへ戻る”的选项，这样就完成所有的修复工作了。





游戏边缘地

栏目主持：乌冬

文：koflover

《游戏边缘地》这个栏目是向大家介绍一些掌机平台的应用软件游戏，该类型的游戏主要集中在NDS平台，毕竟这款掌机拥有史上最高的掌机销量，NDS在日本地区的累计销量甚至超过了老牌掌机GameBoy，而在全球销量方面，NDS更是比GameBoy高出了一大截。NDS之所以能获得巨大的成功，有很大一部分原因在于任天堂的蓝海策略，当诸多从不玩游戏的主妇、老人和上班族也成为NDS的用户后，NDS想不成功也难。

成功学习——注意力 Successfully Learning——Concentration



软件介绍

在NDS平台的应用软件游戏中，最为著名的要属“《脑力锻炼》系列”，也就是我们俗称的“脑白金”，通过轻松的游戏方式来锻炼大脑确实是一件很有趣的事情。而“《脑力锻炼》系列”的成功也让众多厂商争相效仿，推出了不少智力开发方面的软件，这次要介绍的《成功学习——注意力》便是其中之一。这类游戏虽然在名气和趣味性方面都比不过任天堂自家的《脑力锻炼》，但不得不承认它们也拥有自己的特点，作为应用软件游戏来说还是合格的。

注意力训练

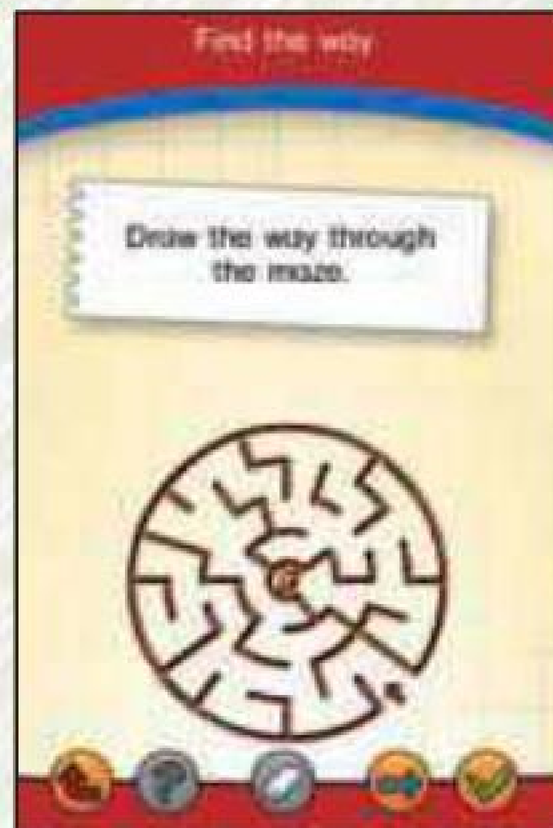
在人们的学习和工作的过程中，“注意力”是一项非常重要的能力，它的重要性并不亚于记忆力、想象力和思考能力等智力因素。孩子们因为注意力不集中会影响到学习成绩，而成年人如果不够专注的话，也会严重影响工作的效率。这款《成功学习——注意力》就是帮助玩家进行注意力训练的一款游戏，虽然它是为学龄阶段的孩子们所设计，但对于成年人来说，在游戏中进行一些注意力训练也没有什么坏处。



游玩模式（Play Game）

这个模式中收录了20种不同类型的小游戏，它们从不同的角度来对玩家的注意力进行训练。比如“找不同”（Find the Differences）就是我们平时所玩的“大家来找碴”，对比并找出两幅图画的不同之处；“图案上色”（Shape the Painter）就是将特定的图形逐个选出；迷宫（Labyrinth）则是从起点位置画线一直连到终点。另外某些小游戏属于高级层面的训练，在一开始是隐藏的，需要玩家在游戏中去逐个解锁。这些小游戏都比较简单，即便对于学龄儿童来说也没有什么难度，但是这些小游戏的重点并非在于“找出答案”，而是要求玩家在尽可能短的时间内做出反应，并尽可能避免因粗心导致的错误，这对提升注意力还是有明显帮助的。



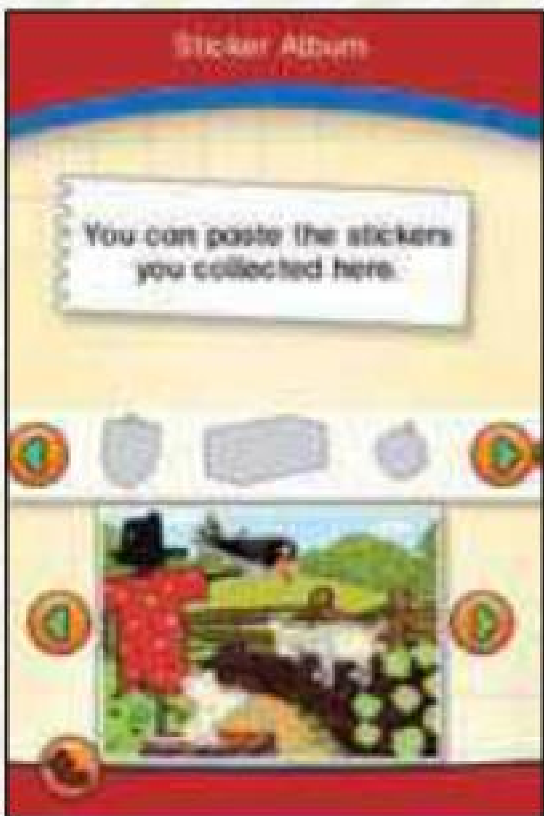


3分钟训练（3 Minutes Training）



该模式将从游玩模式中随机选出一部分类型的小游戏，要求玩家在3分钟内进行集中训练。如果玩家的反应足够快，在尽可能短的时间内找出正确答案的话，那么玩家在3分钟内玩到的小游戏次数就会增多，成绩也会相应提升。

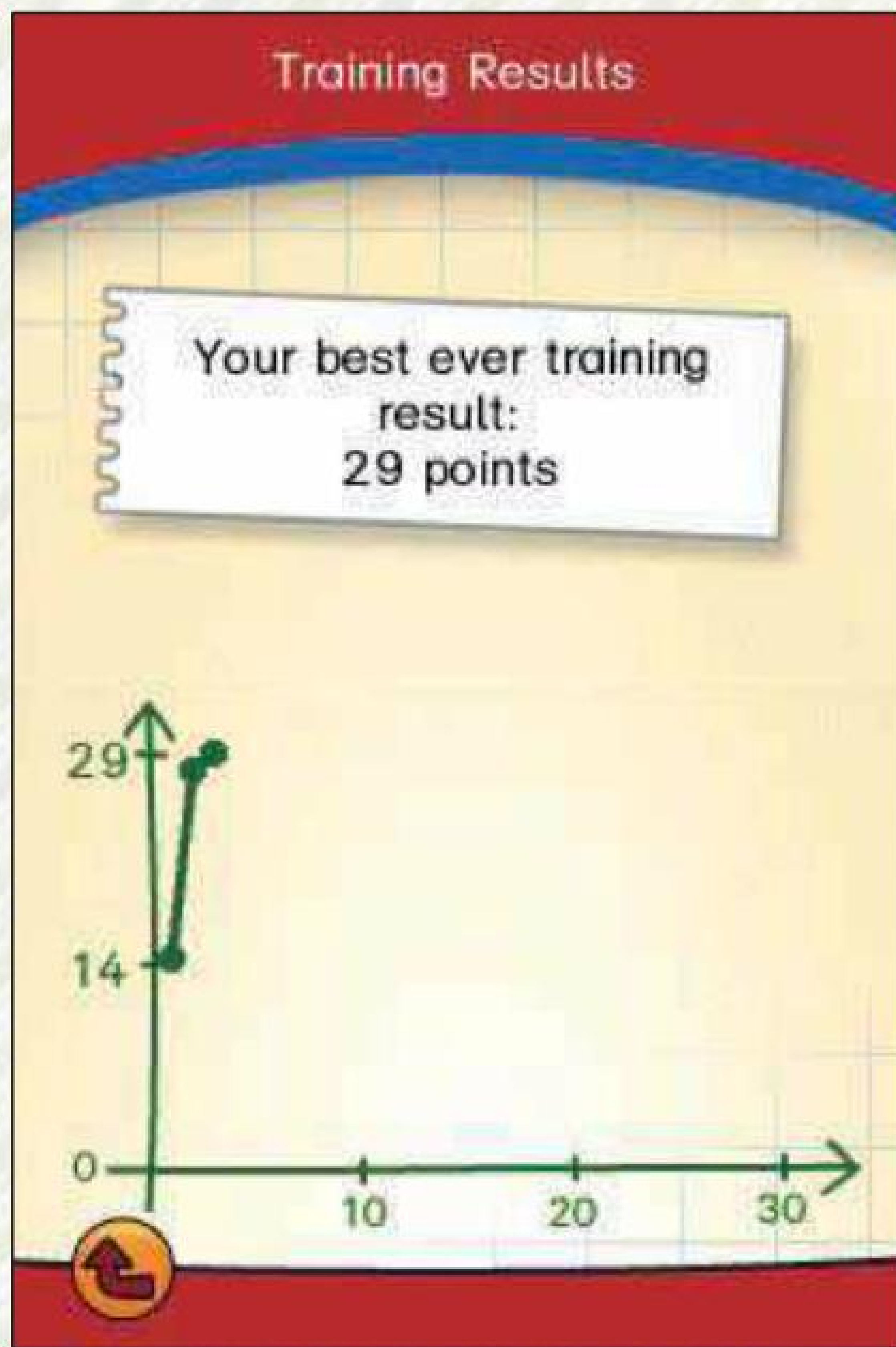
贴纸册集（Sticker Album）



玩家在游玩模式中有时会得到一些贴纸（Sticker）作为奖励，而这些贴纸则是在这个贴纸册集中使用的，玩家把贴纸粘贴到对应的图画中，将图画的残缺部分补完，就可以组成完整的图画了。这个模式与注意力训练也有一定的关系，因为贴纸和图画一次只显示出一小部分，玩家需要集中注意力才能记住自己要挑选的贴纸或图画。

训练结果（Training Results）

玩家每次在进行3分钟训练时的成绩都会被记录在这里，可以清晰看到自己的成绩波动曲线，从而检验自己的注意力训练成果。



注意力的重要性

注意力定义是“人的心理活动对外界一定事物的指向和集中”，当人真正集中注意力于某项事物时，才能更好地对事物进行思考和判断，并且使自己的思维不受到干扰。相反如果不能做到集中注意力的话，那么会对自己造成一定的负面影响，有可能导致不良的后果。举个例子来说，喜欢看NBA的朋友一定都知道前洛杉矶湖人队的球员奥多姆，他的天赋和能力都毋庸置疑，完全可以比肩一流球星的水准，但他的注意力不集中也是出了名的，所以他在篮球领域的成就也仅限于普通球员的程度。与之相反的是前凯尔特人队的拉里·伯德，他的身体素质非常一般，天赋并不够出众，但他在球场上的专注程度是常人所不能及的，所以才能够成为与“魔术师”约翰逊齐名的一代巨星。





不知道各位读者朋友有没有这样的感觉：自己在学习、工作甚至娱乐的时候，很容易被某些不相干的事情所吸引导致走神。在娱乐过程中走神倒没有什么大碍，在学习和工作中走神至多也就是影响效率，但如果是在驾驶机动车时也走神的话，那就非常危险了。其实提高注意力并不是一件困难的事情，最重要的前提是要意识到自己在注意力方面有所欠缺，在思想上引起重视，这样才能在平时有意无意去提醒自己。另外，人的注意力也和当前的精神状态有关系，如果精神疲劳或者情绪低落，那么注意力显然会受到很大影响；相反如果精神处于亢奋状态的话，那么注意力的集中程度往往要比刻意控制的效果还要好。

说到注意力就不得不谈谈电子游戏对注意力的影响，目前相关的研究分为两个派别，一派认为电子游戏可以使玩家在游戏中全神贯注，对提高注意力有明显帮助；另一派认为电子游戏对玩家的感官刺激比较深刻，以致于玩家在学习和工作的过程中也很容易联想起电子游戏而分心。其实电子游戏本身分为许多种不同类型，对玩家的影响也截然不同，片面放大强调电子游戏的益处或危害，都是不客观的。

掌门人

主持 马修&胧月 插画 西瓜树

大家好，欢迎来到181辑的“掌门人”，正式开始前说个关于错过机会的事——在《火纹 觉醒》刚发售时，我没买，因为不着急，等现在想买了，发现断货的断货，涨价的涨价，真是让人无奈；而Wii的《任天堂超级明星大乱斗X》，早在发售时就想买，但觉得400多元太贵，就一直等，等降下400再出手，多年后的今天，终于有290元的《大乱斗X》了，但都是二手的，新的已经买不到了……怎么说呢，游戏这东西，该出手时就及时出手吧，不然真的没法预见将来会怎样。好了，接下来大伙就一起聊天吐槽吧！

师生……恋?

隔壁班的一位富少买了PSV，刚好他们班主任也有个PSV，现在两人一天到晚下课就联机游戏，不知道的人还以为现在的“师生恋”可以发展到两个男人的地步了。

桂林 廖泽廷

马修：本来挺好的师生联机……

纸鸢：麻烦不要看到两个人在一起就往歪了想啊，同学，这个世界上还有很多纯洁的情谊呢。

半夏：纯洁的“机”情。

酷洛洛：请问班主任是贵“性”？

白菜：什么时候联机打游戏也变味儿了？现在的小朋友真是……

最近把小P借给妹子了，虽然近一个月玩不到小P，但能得到妹子的芳心，值了！（哈哈，阿鲁又该嫉妒了吧，哈哈！）

天津 才子





阿鲁：我有虎牙。

乌冬：PSP就能换到芳心的话，那阿鲁还真不用嫉妒。他的主机几乎都是同款×2的。

白菜：这位读者，你真不后悔把PSP借出去了？

酷洛洛：虽然我觉得这位同学八成是在开玩笑，但还是提醒下小心别当了备胎哦。

马修：我可以吐槽酷洛洛的阅历么……

只言片语 高考了！要加油的说！先把自己所有的掌机和高达模型放一边吧！6月后我再回来！（佛山 修-RYi）

掌门话题 小编们个人被AI虐得最狠的游戏是哪款？


白菜 由于我不是奖杯厨、完美控类型的玩家，一切都以爽快度为最优先，所以虐待式的极限体验还是比他们少很多的。印象中比较深刻的，一个是小时候玩FC的初代《洛克人》，在EX第一关打组合型的粘土人被虐得超惨，那个时候年纪小操作还不过关，初代又没有密码存档，因此每次挑战几小时未果，下次开机又得从头再来，个中辛酸与无奈真是难以言喻。另一个就是PS2游戏《.hack//Vol.1 感染扩大》，游戏初代的难度有些偏高，最终BOSS“第一相”本来已经比较难缠（打到险些弹尽粮绝），去挑战隐藏BOSS“The One Sin”时更是满级人物被两口咬死，在装备齐全打法背熟的情况下，还得看运气才能过。最后拿到隐藏最强双剑时兴奋了好一阵子，结果第二作《恶性变异》一出，这把武器立刻变成了街边货……有趣的是，第二作的最终BOSS与隐藏BOSS难度下降了不是一点半点，看来初代深为其苦的玩家不止我一个（笑）。

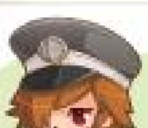

纸鸢 这两年的《WE》被不少球迷玩家诟病不如《FIFA》，但是Konami不考虑如何从游戏本身进行改革，而是使用“提升游戏难度”的方式来增加“耐玩度”。这就导致电脑控制的球队AI强到没边，而且“强”得非常生硬，像是同样尺度的犯规，玩家的球员可能会吃到红牌，而电脑连个黄牌都不会拿，所以与其说被AI虐得体无完肤，不如说被AI气得不知如何是好。除此之外，就没有被AI虐的经历了，因为我玩游戏永远是从简单的难度开始，然后根据自己的水平稳步提升难度，而且从不去挑战最高难度……


阿鲁 印象中被虐得最惨的应该是《伊苏7》的最高难度吧。当时一时兴起想在《PSP专辑》上搞个最高难度BOSS战分析，结果打第一个BOSS就死了不知道多少次，之后的过程自然也是各种死，精神必须高度集中，一个没躲好就会酿成悲剧。要不是单位没有床，我早就摔机100遍了！


苍穹 其实就当前的科技而言，AI能虐人的游戏还真不多，毕竟那都是设计师用代码编出来的死程序，玩家在掌握了AI的套路后就能找到应对办法了，否则终结者岂不是都出现了？游戏的难度往往是建立在不平等之上的，比如玩家摔手柄时抱怨的大多都是“这BOSS攻击力怎么变态”、“这视角被挡了看不到啊”、“白菜老师选的角色太赖了啊”之类，很少有听到抱怨“这AI怎么这么高”的吧？（貌似有奇怪的东西混进去了。）

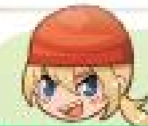

马修 说来惭愧，本人被AI虐得最惨的一次是《口袋妖怪 红宝石》打到最终BOSS时遭遇了重钢蟹……当时队伍里没有火系和地系的精灵，根本打不动它；那重钢蟹偏偏又RP爆发，流星拳打中后便提升攻击。但打到这再败的话我是真不甘心，于是在剩最后一个精灵的时候，场上的我是不管了，直接复活个濒死的，等场上的被秒掉后，被救活的上来，依旧不管它，继续复活别的精灵——在复活、被秒、再复活、再被秒的无奈循环中，最终重钢蟹的PP全部耗尽，用自残技自杀而亡。虽然那次最终赢了，以后打战斗塔、战斗地铁什么的也没少败给NPC，但还是觉得和重钢蟹堆复活道具的那一战，实在是被虐得太惨了。


乌冬 在《忍龙 西格玛 强化版》的任务模式里卡了好久，虽然BOSS的AI不是很高，不过棘手的地方在于有些任务是复数出现的，超忍难度下复数BOSS一起出手时场面甚是“壮观”，遇到这种情况大多数只有重来的份。


胧月 印象深的是《数码恶魔传说2》的撒旦大神（这可是各种意义上名副其实的“大神”），七年前雷伊就跟我抱怨说这是其游戏生涯惟一没过得去的BOSS，遂慕名挑战。全员满级、技能和道具完全后依然惨死，具体死了几十次不太记得了，大概不低于玩《Kunoichi》黄金城关里跳死的次数。终究还是需要点运气，才能撑到使用威压魔石的境地。几年前它还被誉为历代日式RPG的最强BOSS，不知道现在有没有高人研究出成功率更高乃至必胜的战术了。


半夏 我可以说《马里奥》么？不过想想也不关AI的事，只是自己太笨死活不会跳。真要说AI，那大概是《怪物猎人》了，被无数次拍回营地的感觉真不好啊……


酷洛洛 现今的游戏大多为了顾及玩家而有意降低AI难度，因此这些回忆大部分都停留在FC时代。其实那时候的游戏到中后期都能够虐小编一把（诚然当时游戏技巧确实不怎么样），如《忍者神龟》双人时永远过不了第五还是第六关，亏我和朋友还整个假期卡在那里，但也乐此不疲。


LIKY 除了《怪物猎人》还有谁呢？被各种怪虐，有无数次摔机的冲动，还好忍住了，顶多往床上摔。当然技术熟练了就要开始加倍反虐它们了。

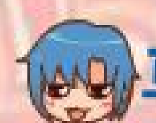
迷茫

我觉得高考对于我是一场注定会失败的战争，是应该去一个不甚理想的大学还是选择再战一年，我很迷茫。

邯郸 郝雅典


纸鸢：郝同学是个女生，作为过来人，就我所见到的情况而言，女生选择“再战一年”的结果会好于男生。但事实上大学的理想与否本身就是一个没有标准的主观事情，不过无论最终选择了哪条路，都要在自己选择的路上踏踏实实走下去。


胧月：那努力过以后再失败也不迟。有心的话，一年够了。


马修：先努力把今年的高考争取考好吧，少女……

只言片语 纸鸢辛苦了，一连做了几辑专题。（上海 季节の逻）

吓一跳

写读者调查表时老师气势汹汹地走了过来，把我吓得一动也不敢动，等待老师无情地拿走我惟一的抽奖机会……结果老师无情的双手拿走的是我后面同学的iPad，吓了我一跳！

上海市 张钱磊



半夏：和调查表比果然iPad拉仇恨稳稳的。

胧月：就算你的书被收了，你可以再买一本嘛！

马修：从老师的角度看，在纸上写可能看不出什么，但在平板上拖拉操作的话……

枕边机

NDS上的游戏越来越少了，它的时代要过去了么？但它仍然是我的枕边机，即使时间淘汰了它我也不会遗弃它。

纸鸢："枕边机"这个说法很有趣，现在回想一下，小时候我也很喜欢把喜爱的漫画书放在枕头边才肯睡觉，只是那些枕边书现在已经不知道在何方了。

半夏：枕边常年有PSP——看小说，虽然现在有了iPad——看漫画，但PSP还是必须放在枕边才能安心睡着。

白菜：枕边机，躲在被窝里装上放大镜周边通关了GB上的《第二次机战G》……

阿鲁：本人高中时期的枕边机是随身听……

马修：我的枕边机是NDS、3DS和PSP轮流坐庄，但经常出现玩着玩着睡过去、第二天早上发现机器电被放光的糗事。

被扣钱后

被扣了零用钱后，正愁着怎么买《掌机王SP》时，电梯里躺着一张绿色的"毛爷爷"。

漳州 Y.C.G

苍穹：忘带钱包、正愁着怎么买午饭时，电梯里站着一个圆润的鲁叔。

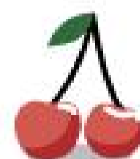
半夏：鲁叔也曾经借过钱给没有带钱包的我！

马修：前年丢钱，多亏了鲁叔支援呢。

白菜："鲁叔真好用"系列又添一段美谈么……

阿鲁：那谁、那谁还有那谁，该还钱该交寝室费的自觉啊。

胧月：我来讲个笑话——鲁叔欠过我钱。



注定悲剧

三月最后一周注定悲剧，周一《银魂》完结，周二《死神》完结，周三《听爸爸的话》完结。我能说什么我，新番就算了，连万年民工漫都……你们赶什么热闹。

合肥 还那时

酷洛洛：因为他们都要给《Fate/Zero》让路，灭哈哈哈。

阿鲁：4月有"那啥之门"，你懂的。

半夏：新番有《黑子的篮球》就够了，重燃当年《灌篮高手》的激情就靠它了。

白菜：《黑子的篮球》神作啊！

苍穹：啥？

半夏：嗯，Jī情，你懂的。

酷洛洛：是友情，谢谢……

胧月：少玷污《灌篮》……

只言片语 "忍神反、新光镜"，掌机4+1计划，已经完成了一个《重力异想世界》。（沈阳 赛伯拉斯）

小编有没有这种感觉：Z版游戏因为花了钱，所以玩起来很用心，不像D版游戏玩起来很随意。本着对索尼的喜爱，我决定支持Z版。

上海 徐晨龙

马修： 其实还有另一个原因，大多数玩家买正版的非破解时代，玩家对游戏的选择受财力限制也少了许多，自然就不那么浮躁了。

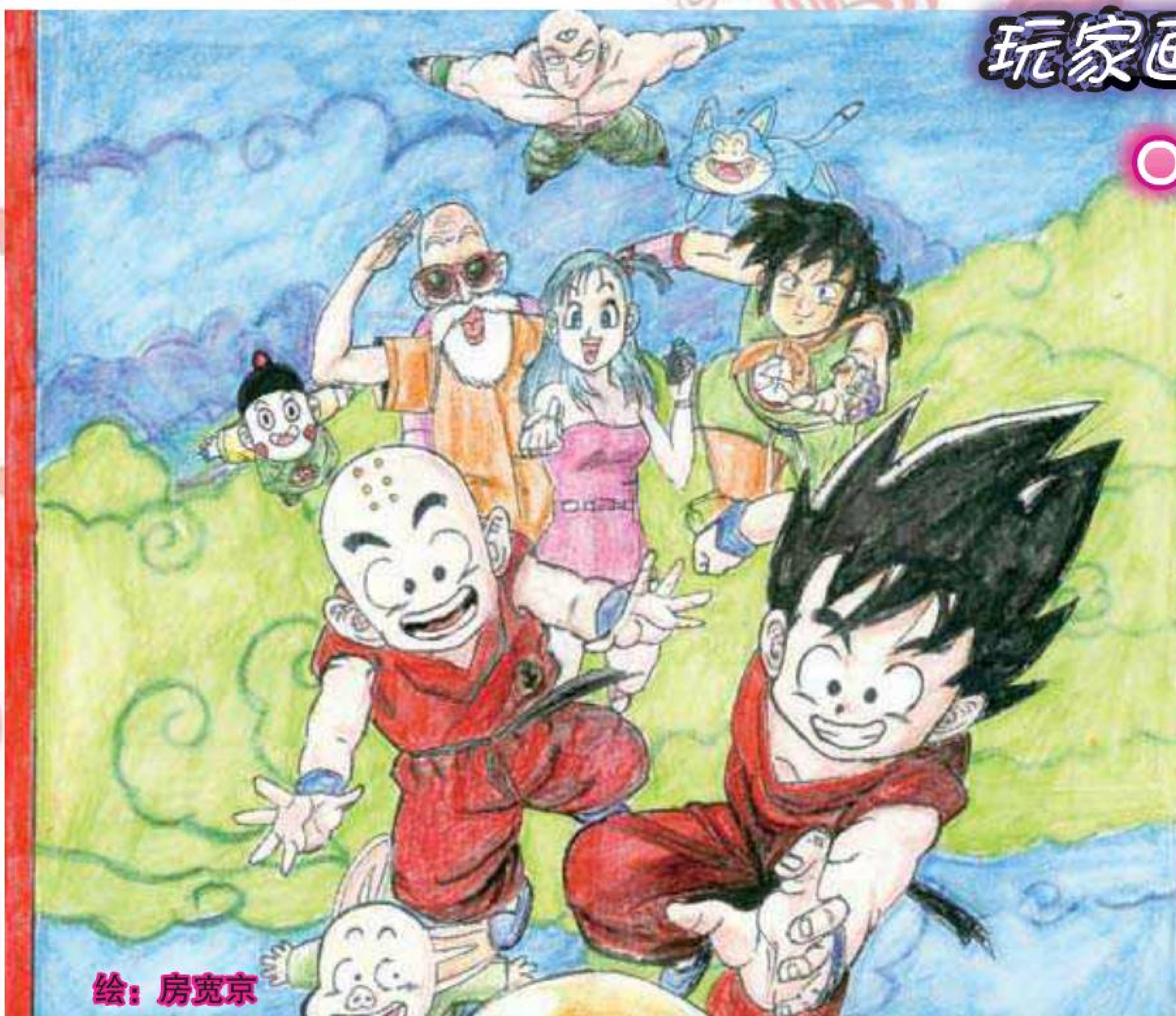
阿鲁： 对于玩家来说，相信只要是自己有爱的游戏，不管是Z版还是D版，都会用心去玩。当然，经济条件允许的话还是提倡支持Z版的。

乌冬： 每个人玩游戏的方式都不一样，但对于自己喜欢的游戏来说，就算玩不精，买Z版也算是有爱的表现。

白菜： 不管动机是什么，徐同学的这种决心都是很值得肯定的。

胧月： 看看柜子里吃灰的一大票Z版，我还是信奉“书非借不能读也”。

玩家画廊扩大版·七龙珠



绘：房宽京

马修： 说起来，房宽京朋友也经常给小编寄来精美的画作呢。无奈编辑部的扫描仪只能扫下16开的纸，所以大多数只能收藏而无法和各位读者共享——在珍藏了数月后，这张超有感觉的《龙珠》还是被马修我扫描放上来与大家共享。虽然上下都少了一块，但作者的画功和画风以及营造出的气氛，相信大家也都能感受到。

178辑调查之如何看待游戏中的成就系统

很好，让玩家之间多了较量。

玉林 花花

能够提高游戏的耐玩度和挑战度是很好。但如果太难，或只是追求高分的话就会让人很苦恼。

乌鲁木齐 鱼梓酱

是延长游戏寿命的好东西！

汕头 Melmen

很好啊，看着自己一步一个脚印地打出这番成就，心中的自豪感和优越感油然而生。

福州 旗手PON

有一定意义，可以满足个人的癖好，也可以提升乐趣。

浙江 林愉策

非常不错，但有些成就设定的的确非常坑爹。

深圳 RG王子

我认为是令人完美攻略游戏的动力之一，而且有时是帮助玩家更好游玩的帮手。但是有些过于怪异的达成条件也是让人很头痛的。

郑州 苍翼

一点点可以，但不要太多，否则会把人逼疯的。

东莞 Magic

能让游戏的时间和乐趣增加，何乐而不为？

北京 海豚

很不错，有种“我征服这游戏啦”的感觉。

上海 正太君

可以让玩家有更大的动力去玩正版游戏，也可以让玩家更好地去体会游戏的精髓，所以支持成就系统。

大远 Lelouch

只言片语 我期待《战斧》、《KOF 2000～2003》还有《三国志战记2》、《找错误百万大问答》，因为我喜欢闯关型的游戏。（北京 张志）

玩家画廊



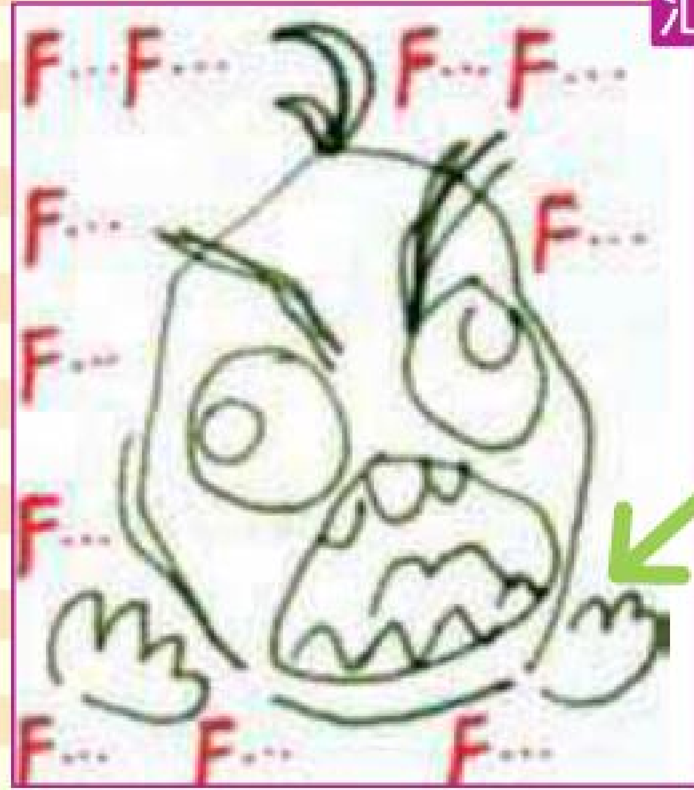
吉林 蜡笔

马修：操作面板看着怎么那么像个哭脸……



天津 トビ

马修：忘了什么时候看到的了，一个吉姆头模样的存钱罐。



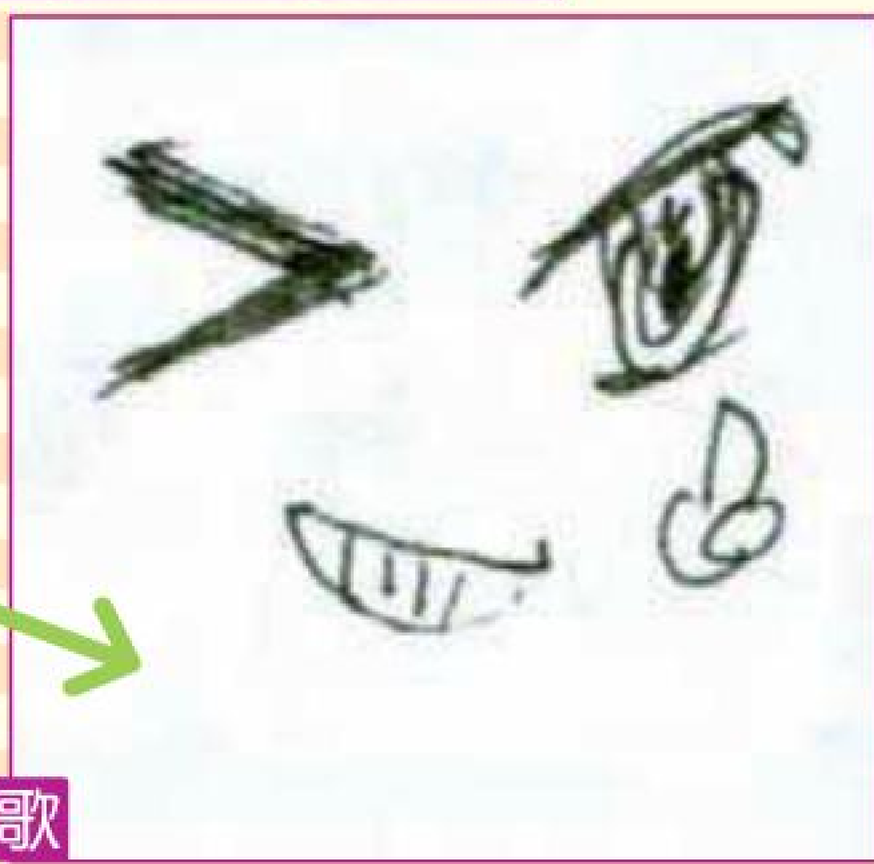
汕头 林少忠

马修：看来林同学也是暴走漫画的粉丝啊。



天津 最初の声

马修：碎龙的纹章，够霸气！



马修：伸出的大拇指是这张图的亮点。

苏州 血祭狂歌

你一言我一语

看见《武士与龙》有感而发：我要《真三国志·帝国无双》！类型：SLG+ACT，并且为PSV独占！

鄂州 MHF

马修：话说《无双 帝国》也出了好几作了，内政方面至今依旧是一笔带过啊。

突然想起来，我这个初音饭可是当了四五年了！这些年看到初音的爆红心中有种莫名的欣慰。想写一篇关于初音成长轨迹的文章，不知道《掌机王SP》收不收？求答复。

台州 L.H.

马修：你的创意貌似是“专题企划”，既然有心就行动起来吧！

能关注一下游戏在其他领域的资讯吗？

东莞 陈铭智

马修：游戏在其他领域的资讯……忽然有点理解堵塞了。

现在收听了《掌机王SP》的微博，一看微博上说有新的一辑，就立刻找时间去买，都不用天天往书店跑，很方便。

开平 钊哥

马修：看样子你那《掌机王SP》到的蛮快的，也欢迎更多读者朋友关注《掌机王SP》的微博。

天热天冷，小编注意。

永康 星之矢

马修：个人体验来说，冷热不定还真没多大杀伤力。真正有杀伤力的恰恰是盛夏酷暑时节室内的空调……

每次看《掌机王SP》，很大的一个乐趣就是猜新作拼盘与游戏万花筒每一则是哪个小编写的，到现在已经达到基本猜中的水平了。（阿鲁和半夏一般都是最好猜的。）

邯郸 Athens

马修：看来阿鲁和半夏的选材和风格都很有特色。

有辑刊登了马修同学被身后美女叫“亲爱的”那四格，那么众位小编遇到这种情况又会是什么反应呢？鲁叔不许缩头！

上海 杨雪

阿鲁：除非她拉住我喊“亲爱的”，否则直接无视，我可是很忙的。

清明节的前两天老师加班，我回学校取东西时看到老师在玩PSV，两人联机，还一直在喊“砍它砍它”……

深圳 小小民

马修：看来你们老师加班加得还蛮惬意的。

我后面一个WOWer天天黑索，我把《掌机王SP》赠的AKB那张画拿去给他，转天这个家伙就拿着一部天蓝色主机兴致勃勃地攻略《AKB》了……

天津 JK

阿鲁：我也是WOWer，我也喜欢AKB。

期中考，然后月考、会考、期末考、分班考……小编们祝福我每次都进班里前5吧，谢谢小编咯。

天津 杨晨

马修：祝福杨晨同学。忽然发现，学生时代的考试竟然有这么密集！

二月上旬入手3DS后，一直都没擦到任何人（邂逅通信）。但就在不久前，我在两天内擦到了同一个人，不知道真人是谁，希望他看《SP》……

韶关 DD

马修：下次确定下擦到的地点，然后你拿出3DS玩，说不定就被那个玩家注意到了。

某朋友的个性签名：“谁让我明天过愚人节，我就让他过清明节……”我看见，愣了愣，于是平淡地过了4月1日。

桂林 艾斯

马修：你这朋友真的很认真啊！不过如果在重要事情上被忽悠了，生闷气似乎也是难免的……

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
幻像de口袋	170	自由谈	游戏人生——掌机时代的变迁	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

只言片语 我这……每次星座说的都跟现实极度不一样。（广州 余如涛）

是奖状 Lininter



马修：这发型……樱木花道？

上海 蓝星人



马修：果然人最容易被自己的双眼蒙蔽么。

梅州 冬雷



马修：看了后第一感觉，有点后背发凉……

马修：嗯，砍首党同学的彩图都很漂亮。

沈阳 腌甜葱

马修：其实呢，酷洛洛的电脑还真类似于哆啦A梦的口袋，像游俏小筑嘉宾的联系方式等等。

杭州 砍首党党员



上海 小霸王



马修：三七分的鸟窝发型……难道是KT的员工么？

鲁叔是坏人

鲁叔乃是编辑部的祸害啊！经常看到有读者来信说鲁叔让他跳了《深爱》、AKB的坑……这不，前几辑的AKB海报也害一个读者被误会成看不健康的照片。而且，你也让我跳了AKB的坑。众编评理，这家伙是不是坏人？

盐城 寻找真爱

马修：恭喜你，猜对了！

胧月：好帖，顶！

酷洛洛：不然阿鲁的形象为何总是带盔甲？

半夏：酷洛洛你还有资格说别人总带盔甲？

阿鲁：我有罪……大家都来跳AKB的坑吧，就让我一人来承受这无尽的罪孽！

白菜：鲁叔是不是坏人我不知道，但他的这股影响力很值得我们学习……你们要不要看看《Fate/Zero》，很棒的哦。

认真

我有一个同桌，他玩《牧场》，为了在前期打好经济基础，各种计算。一天时间各种利用，所有作物、矿石的价位，对MM的好感……真服他了。至于那么认真吗？真想拍他肩头一下说："童鞋，认真你就输了……"

调兵山 杨闻成

马修：我觉得吧，玩得投入才说明这个人真正体会到游戏的乐趣了。

阿鲁：有些人玩游戏会比较投入，这其实是很正常的，要知道当年"偷菜"火的时候，调好闹钟半夜起来收菜、偷菜的可是大有人在。

胧月：也是一种玩法，尊重他吧。

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第34、41、43、55辑、第62、63、65、71、74、75、77~79、83、84、88、89、91、92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96、104~107、109~111、113~115、131、133、148、154~158辑，定价：9.8元， 160、162、163、165、170、171、178、180、181辑，定价：12元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《掌机王SP》第164、167辑，定价：16元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、15~18、28、38、40~46、52、53辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》，定价：28元，《PSP专辑VOL.14》、定价：32元，《PSVita专辑VOL.2》，定价：32元，《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.6》、定价12.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.11》，《怪物猎人狩猎志VOL.12》，《怪物猎人狩猎志VOL.13》，定价18.00元。《3DS专辑VOL.2》，定价32.00元。《卡牌·桌游》第9~12、14辑，定价15元。以上价格全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 清明来回总共塞车10个小时，太惨了！（广州 洪哥）














iOS和安卓上有款风靡全球的游戏叫《你画我猜》，久闻其名，那天装了一个试了下，果然中毒了，毫无绘画基础的本人，画出一些连自己看着都捧腹的蹩脚画让人家猜，当对方猜中的那一刻实在是满足+欢乐。可惜的是英文的文字游戏，玩起来还是有不少障碍，只能一边玩一边查字典，只当学习英文单词了，但游戏的乐趣丝毫没有影响。下面来看看本辑的问题。

3DS可不可以降级用回R4烧录卡？

广州 杨洪

3DS不能降级的，你只能寄希望R4烧录卡更新内核。

★•★•★•★•★•★•★

3DS没有游戏软件也能识别AR卡吗？小编有没有入手美版3DS，有的话怎么联的网，有没有什么特别地方要注意？

深圳 李济民

AR卡肯定要进入对应的游戏才能识别的，很多游戏都是有自己专用的AR卡片，即便3DS主机自带的6张AR卡也是必须要进入特定游戏后才能识别。美版3DS联网方面与其他版本主机没有太大区别，不过进入的eShop为美服，里面的游戏、视频等内容与日服的会有不同。

★•★•★•★•★•★•★

PSP能否正常观看GIF格式的图片？

邯郸 郝雅典

PSP相册能正常浏览的图片格式有JPEG、TIFF、BMP、PNG，GIF虽能显示但只有第一帧（不会动），不过可以在浏览器中打开正常观看，方法是在浏览器地址栏中输入“file:\路径\XX.gif”

★•★•★•★•★•★•★

向小编们问一个GBC的游戏，讲述了几个人的飞船坠毁了，在一个星球冒险的过程，可以在飞船里换伙伴，每个伙伴都有不同能力，敌人在地图上可见，碰上后就像“《传说》系列”一样战斗，请问这是什么游戏啊？最近想怀旧一下的说。

沈阳 周亦星

你说的是《星之海洋 蔚蓝星球》（Star Ocean BlueSphere），GBC末期的“神作”啊（笑）。题外话，看到你的问题我突然想，以后咱们是不是可以搞个聚会玩个“你说我猜”的游戏，一个人说游戏内容，一个人猜游戏名……咳咳，好像扯远了。



★•★•★•★•★•★•★

3DS各颜色版本之间的用料和做工是否一致？主要是外壳，裸机玩经磨不经磨？有没有像GBA SP那样增强手感的透明水晶保护套？软质地的套子（非硬壳）有吗？

上海 杨雪

3DS各颜色版本之间的用料和做工基本都一样，而且其材质都非常光滑经磨，这点可以放心。不过底部的材质稍差一点，被硬物划过的话可能会留下细微划痕，对光看可以看出来。关于你说的保护套之类的周边，你可以在网上找找，或者亲自去市场上看看，国内的、国外的、官方

只言片语 3DS何时破金身？（北京 海豚）

的、山寨的，可以说，游戏机周边的丰富程度是只有你想不到，没有厂家做不到。

我使用PSN下载试玩版游戏，说“认证错误”，怎么回事？我是6.35PRO系统，用WLAN网络对战《啪嗒嘭3》也是这样。

天津 张翌伟

试试下面的方法看能否解决，先在电脑上访问Sony Entertainment Network官方网站（https://account.sonyentertainmentnetwork.com/login.action），用你的PSN账号登录，然后在“设备”那一项选中“PlayStation系统”，之后按照提示对你的PSP主机进行认证。



最近突然发现我的PSV玩游戏时，PS键蓝灯是一直亮着的，我记得以前不会，有问题吗？

常德 钟亮

更新了1.6固件后就是这样了，PSV开机后PS键会一直亮起蓝灯，是正常现象，另外1.6固件后可以通过PS键灯的颜色来判断PSV的状态。

蓝色灯常亮	接入电源（包括充电）
蓝色灯闪烁	进入待机模式
蓝色灯慢慢闪烁	收到新消息
橘色灯常亮	在待机模式中或者完全没电的状态下进行充电
橘色灯闪烁	PSV电量极低无法开机时进行充电

1.3DS电量显示2格，可是却自动关机。再开机时依旧蓝灯，几秒后变红，突然关机。这种现象正常吗？

2.《异说 012 最终幻想》中闪电的EX技的QTE按什么键都没用。我没有装自动技，其他角色都可以发，就是她不行……求解。

泉州 幕后人

1.不正常。建议拿去给商家看看吧，运气不错的话换块电池就能解决问题。

2.闪电的EX指令为2秒内输入画面上出现的方向与按键的组合指令。指令最多会出现4次，全部成功输入则形成Perfect，大幅增加伤害。注意方向必须用滑杆输入而不能使用方向键。

PSV的下载游戏《逃脱计划》有一个奖杯是每个关卡都死一次，可是第一关我怎么也找不到死的方法，求助啊！还有就是需要绊倒瘦黑的房间一共有几个啊？

荆州 HY

第一关在不点右侧的门的情况下点击三次门上的牌子，这样牌子就会掉下来，让瘦黑走过去就会被绊倒摔死。可以绊倒瘦黑的房间有“由左边退场”、“注意小东西”、“弹指之间”、“小心空隙”和“火箭王”这5个关卡。其中第一关“由左边退场”的方法已经说过了，“小心空隙”这关需要利用背触板点击扫把后才能绊倒瘦黑，其他关卡地上都有砖头，让瘦黑直接走过去即可。

3DS每过一段时间，总有灰尘，而且还是用了硅胶套的情况下，要买一个收纳包防灰么？

常州 姚昕

尘埃这东西，只要暴露在空气中就难免会有所积聚，但其实同学你也不用太在意，定时清理一下即可。

PSV和3DS哪个理论上更容易被破解？被破解后还有可能像NDS这样一劳永逸吗？

沈阳 来自过去的铳弹

是否容易破解……这个涉及的要素太多了，还是继续等吧。至于想像NDS时代一劳永逸，这个完全没可能的——针对以往漏洞的新系统会不断更新，能像现在PSP这样就已经很不错了。

《MH3G》中怎样获得看板娘人偶的房间装饰？

浙江湖州市 宋国威

完成了港口的斗技大会后就有一定几率获得看板娘人偶的房间装饰，每个任务所对应的看板娘人偶如下：

任务	看板娘
ドボルベルク亚种	港のムスメ（赤）
ラギアクルス	港のムスメ（青）
ジンオウガ亚种	港のムスメ（白）
ナルガクルガ	港のムスメ（绿）

只言片语 对《妖精的尾巴 瑟雷夫决定》里面的新人很感兴趣。（广州 杨洪）



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

周亦星

昵称：A星

性别：男 年龄：16

拥有掌机：GBA SP、GBC

喜欢的游戏：《塞尔达》、《恶魔城》、《初音》、《灵光守护者》

地址：辽宁省沈阳市皇姑区昆山中路95-1号461室

邮编：110031 QQ：1914410851

Email：zhouyx1212@163.com

想说的话：喜欢《东方》的就加我吧。

朱思怡

昵称：Noctis · Strife

性别：女 年龄：17

拥有掌机：PSV、PSP

喜欢的游戏：《FF》、《MHP》、《神海》

地址：浙江省海宁市海州街道盛堰路2幢3号7单元213室

邮编：314400 QQ：545144213

Email：noctisstrife@vip.qq.com

想说的话：我的PSN ID：noctis-fair。

林克

昵称：Gagharv

性别：男 年龄：18

拥有掌机：DSi、PSP、3DS、PSV

喜欢的游戏：《轨迹》、《MHP》、《塞尔达传说》

地址：广东省佛山市南海区碧海湾22座601

邮编：528200

Email:Gagharv.Lin@gmail.com

想说的话：期待《轨迹》新作能带来更多感动！

褚志杰

昵称：1994年的晴天

性别：男 年龄：18

拥有掌机：PSP、GBA SP

喜欢的游戏：《GTA》、《山脊赛车》、《塞尔达》

地址：浙江省海宁市职业高级中学

邮编：314400 QQ：767003347

Email：767003347@qq.com

想说的话：希望能认识天下的机友，并祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语 每次玩《如龙》都会产生学习格斗的冲动……（马鞍山 Rocketboy）

张传泽

性别：男 年龄：20
拥有掌机：3DS、PSP、iDSL
喜欢的游戏：太多了……
地址：天津市华苑小区碧华里12号楼1401
邮编：300384 QQ：465818029
Email：zcz1990@126.com
想说的话：偶会好好学日语滴，编辑部缺人的话就把偶收了吧！

陈雁照 昵称：照爷

性别：男 年龄：20
拥有掌机：PSP、3DS、iDSL
喜欢的游戏：《高达》、《口袋》、《牧场》
地址：广东省江门市新会区睦洲镇新兴街西一巷南20号
邮编：529143 QQ：910270258
想说的话：终于入手了3DS！

卢伟江 昵称：CJの小孩

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP、iDSi
喜欢的游戏：《深爱》、《俺妹》
地址：安徽省庐江县盛世豪庭1幢303室
邮编：231500 QQ：540649723
Email：540649723@qq.com
想说的话：早上我妈给了我5块钱吃早饭，我只用1块，剩下的攒起来买PSV。

王荀 昵称：哀しみ

性别：男 年龄：20
拥有掌机：PSP、PSV
喜欢的游戏：《苍翼默示录》、《高达》
地址：上海市杨浦区延吉中路555弄6号401室
邮编：200093 QQ：844275794
Email：844275794@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

卢辰

性别：男 年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》
地址：安徽省庐江县盛世豪庭1幢303室
邮编：231500 QQ：1063480196
Email：1063480196@qq.com
想说的话：希望快点出PSP版的《MHP3G》。

万涛 昵称：寻找真爱

性别：男 年龄：18
拥有掌机：3DS、PSP、iDSi
喜欢的游戏：《MGP》、《口袋》、《英雄传说》
地址：江苏省盐城市亭湖区八菱花园报亭
邮编：224000 QQ：598835417
Email：598835417@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

林学程 昵称：常磐森林的那雪

性别：男 年龄：14
拥有掌机：PSP、NDSi、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《高达》、《FF》
地址：广东省广州市番禺区星河湾三期荟心园6-2-802
邮编：511430 QQ：874200872
Email：874200872@qq.com
想说的话：有哪些和我同城的AKB饭？

张淳 昵称：纯牛奶

性别：男 年龄：16
拥有掌机：PSP go、GBA SP
喜欢的游戏：《战神》、《初音》、《山脊赛车》
地址：天津市河北区建昌道泗阳路泗阳里11门304室
邮编：300240 QQ：1012964517
Email：1012964517@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语 喜欢小野义德，这个人很搞笑的。（天津 LittleのBoy）

小编寄语

苍穹

◎《火纹 觉醒》发售，果断地入了钴蓝色3DS，首次DLC购买经历也献给了《火纹》。PSV方面近期有不少新作公布还算值得欣慰，其实个人的要求倒真不高，最近HD版"冷饭"盛行，要是出一个《鬼武者HD》在PSV上我也立马入。

◎在看过上辑的掌门话题后，白菜老师突然说："为什么只有我的头像是朝右的，其他人都是朝左的？"截稿后连玩了两天《再世篇》，我终于领悟了西瓜树这么画的原因（恍然大悟状）！

◎《再世篇》进度30话、《三国志12》还没下、网购的5本书仅仅拆封了而已。求精神与时间的房子……

阿鲁

■这次的《火纹》不但到货快，货源也非常充足，于是本人跟着苍穹、胧月一起几乎第一时间就购入了，算一算这已经是本人3DS上的第三款游戏了，而PSV上目前依旧只有一款《大众高尔夫6》……不知道本人的下一款PSV游戏是啥，不出意外应该是《DJ Max》新作吧。

■AKB48迎来了新的姐妹团体SNH48（上海48），不过当这个消息公布的时候，国内的FANS有不少都发出了否定的声音，某视频上竟然出现不少女性FANS大喊"雅蠛蝶"……但不管怎么说，这毕竟是官方认可的48系团体，并且这也算是48系走向国内的一个重要契机，姑且看看它怎么发展再说吧。

乌冬

◆正好碰到虎牙第3单的发售和AKB的第26单预订，再加上月初去了一次香港AKB官店，鲁叔这个月在AKB上花的钱终于突破了2千大关，并且口口声声坚称自己不入生写坑的他终于在我怂恿之下入了两套SSA的生写，向"真饭"的境界又迈进了一步，鼓掌（啪嗦啪嗦啪嗦），所以说原则什么的都不重要。

◆最近晚上加班的时候，明明只有一个人的办公室却可以听到不是自己发出的声响，非常诡异，鼓起勇气去看个究竟发现原来是有老鼠在天花板上作怪。虽然用了老鼠药把它解决后噪音是没了，可后来发现原来不止一只，看来以后吃的东西都不能乱放了。

胧月

★貌似要跟白菜一起客串到《游戏机实用技术》299期的光盘中卖艺，参加《灵魂能力5》的2对2组队战。毫不谦虚地说，自己玩得非常差，加上种子选手的设定让咱没能抱上强大的白菜老师的大腿，憾之惧之。不出意料的话，应该是白菜和狼来了两名小编在决赛会师，再现当年《BBCS2》的恩怨。当然纱迦、胜负师、伽蓝、华尔兹等UCG小编均修炼有成，不排除黑马的可能性。白菜老师，给咱争口气啊，《掌机王SP》全体同僚注视着你。（白菜：这都是赛制的错，吃亏的总是客串小编。）

★作为《火纹》低玩，入手《觉醒》后选了L难度，初始几关便被AI修理得欲仙欲死，果然不该装高端啊。不过既然开了坑，残存的节操警告自己"重开低难度档就输了"，咬咬牙争取在《P2》发售前通关吧。

半夏

★《黑子的篮球》是这季最喜欢的动画没有之一，其次必追的是《白熊咖啡厅》非常之治愈，《FATE》反倒放下了，大概是不想看韦伯难过吧。《男高日常》在没有《银魂》的日子里填补了吐槽和犯2的位置，另外《坂上阿波罗》和《钓球》那种奇特风格的动画大概也会不定时追一下。

★《爸爸是偶像》是这季最喜欢的日剧……之一，那种暖暖的基调，能让人又哭又笑又充满感慨。除此之外arashi家两部剧当然必看，而其他的日剧暂时没有时间扫了，估计等完结挑收视高的看看吧。

★想五月底回家参加表姐的婚礼，不过由于各种行程问题，很可能无法实现。在这里补一句祝福，那些年我们一起调皮一起冒险的女孩即将走入婚姻殿堂，祝她幸福。

咕噜（美编）

◆突然间发现小区里的野猫特别多。现在又是猫闹春的季节，每天到了晚上特别是到了后半夜，那野猫是一只接着一只的一阵乱叫，那声音听着直叫人毛骨悚然。

◆青春是一场成长的蜕变，要褪掉一层皮，蜕掉那层傻兮兮的温暖笑容，才能让自己坚硬起来，这个过程怎么能不疼？



LIKY

◆侯宝林老先生有一段著名相声《关公战秦琼》总是听人提起，对于关公自然很熟悉，而秦琼是谁自己一直都不了解，最近在读《隋唐演义》，终于知道秦琼是谁了，果然是个了不起的英雄，对于那个时代的英雄豪杰们也充满了敬仰。

◆手机版的Google+有个功能就是拍照后即时上传，图片和视频可以传到Picasa的个人空间，昨天在iPad上装了Picasa的浏览程序，瞬间看到手机拍的照片和视频，挺方便。云存储的确是一个很实用的应用，但是关键的问题还是网络——上传那些图片和视频可真花了不少时间，而且极耗电量。

◆《武士与龙》终于开服了，试了一下，有手柄玩起来就是比iPhone版的《王国征服》要舒服。话说iPhone版我一段时间不登陆，账号竟然被删了，可恶。



纸鸢

●南国的夏天早在4月便来临了，换上夏装之后感觉非常舒适，但美中不足之处在于各种蚊虫也同步复苏。本人最近便备受蚊子的侵扰，写这段寄语的时候还忍不住看了看右胳膊上鲜红发痒的一个大红点。

●巴萨和皇马之间的比赛被媒体称作“世纪大战”，4月22日凌晨的“世纪大战”，我是和以前玩桌游的朋友们一起观看的。自从我重新喜欢上足球后，过去三年中也看了很多场“世纪大战”，但每次比赛的赢家都是巴萨，而这一次，皇马终于击败了巴萨，并且是在巴萨的主场诺坎普。作为皇马的支持者，我实在无法掩饰自己的兴奋，当然，还是希望今后的“世纪大战”对抗能够更加精彩好看。

●跑去踢了近6年来的第一场球，不出意料地踢了一半就体力不支，被换下休息的时候碰巧被电视台采访了，后来又碰巧被LIKY在电视上看到了……



酷洛洛

※被诺顿在日本市场推出的新广告萌到，非常有创意。在做字幕反复观看的期间更被背景音乐洗脑，各位可以留意本辑的“口袋光环”哦。

※这几天用手机玩Simsimi，这只小黄鸡实在太贱了，有安卓或者iPhone手机的同学们都可以下来看看，不过不要被这只小黄鸡教坏哦。



▶最强的手提游戏机……暂时是。



Juxi（美编）

◆看过毕淑敏的《素面朝天》，不意外很多人都支持她的观点，让我想起从来必须化过妆才肯出门的老姐，每次逛街或者吃饭都得花很长时间精心打扮一番，常常让我们这些等她的人很是无奈……

◆不拥有美丽的女人，并非也不拥有自信。美丽是一种天赋，自信却像树苗一样，可以播种可以培植可以蔚然成林可以直到地老天荒。



马修

◆一天下班身上没揣现金，便去可以刷卡的超市买菜，结果发现每一捆里都有好多片叶子烂掉，多到你没法挑出来。而在另一家超市买的薏米和麦片，也出现一群娇小可爱的虱子（学名米象）——以前看到这种小动物还是小学时候，谢谢这个超市，给了我一个回忆童年的机会。也就是买米附赠虱子这个超市，以前朋友在此买肉时很大意地买了保鲜膜包着的，结果打开后一股腐臭味迎面扑来。

◆这半年看到两三次超市卖过期食品的报道——嗯，这种早就不新鲜的事竟然才当新闻曝光。

◆随着夏天来临空调大开，我也再次迎来了感冒高发季节。而且今年被空调吹感冒后竟然引发了鼻炎，经常头疼……

白菜

□接着上辑的话茬说吧。《无双大蛇2》确实做得不错，角色造型好，手感这些都没有什么问题。但是耐玩度似乎是个问题，当我花了3天时间将王元姬练满并拿好武器，可以单人过修罗模式最高难度关卡后，我竟然不知道接下来该干什么了！难道一定要我去打奖杯吗？联机模式一个人都找不到……

□新小编形象出炉后，有好友打趣我公然宣传自己使用S级赖角色。这里澄清一下我玩《BB》的历史：初代《CT》刚出时兴趣不大，看在声优份上只用RAGNA随便玩玩，还跟姬样和13打过1：9对局；《CS》是RAGNA的第一次巅峰期，但那个时候已经不玩这个游戏了；《CS2》由于编辑部气氛比较好，开始重拾重练，不过当时RAGNA又掉回了B级；现在《扩张版》才打得稍微有点样子。如果有人觉得我是靠RAGNA来耍赖，那我也不介意换JIN陪练。求森利道赶快削弱RAGNA，赖角色真的用不起。

□《Fate/Zero》第二季一出，终于有人相信执笔的是爱之战士虚渊玄了。另外《圣斗士星矢 Ω》超好看，我就是喜欢这种不需细细思索的单纯感动与热血。



sienna（美编）

◆最近和爸爸妈妈视频，发现他们老了许多，特别是妈妈现在又瘦又黑的，很是心疼！

◆五·一来了，虽然可以放个小长假，但是一想到到处都是人山人海，去那玩好呢？

◆减重必知三少五多：少油，少盐，少糖；多睡眠，多喝水，多运动，多蔬果，多高纤。日常做好这三少五多，体重自然不增反降！三少五多我尽量做到！



澄香（美编）

☆每天早上早餐都不知道吃什么，不过幸好附近有个卖豆腐花的，于是最近都每天早上一碗豆花就打发了，所幸味道还不错。

☆还是吃：昨天去了附近的一家餐厅吃饭，发现每个快餐都卖到二十元以上的起价，现在连个快餐都能卖到这么贵了。

☆最近很喜欢“少女时代”里的泰妍，漂亮可爱有亲和力，而且唱歌是绝对的实力派。

掌机王自由谈

栏目主持：马修

大家好，又到了“掌机王自由谈”的时间了，这次收录的稿件比较特殊，因为作者已经在众多ROM和ISO中陷入了迷茫，买游戏机也已成为了一种惯性——这在很多老玩家中其实都已经成为了普遍现象了。这里小编建议：与其对每个游戏浅尝辄止，不如拿出当年玩《魂斗罗》、《超级马里奥兄弟》等令自己沉迷的游戏时的心态，深入地去玩去探究，就会发现：游戏其实还是那么好玩。

一个80后玩家的游戏人生

文 sywpurple

作为一个80后，我可以很自豪地说：这是最幸福的一代。我想每个同龄人都会或多或少有这样的感觉：我们这一代经历了传统和现代，体会了淳朴和时尚。

改变一生的FC

身在一个省会城市的周边地区，我亲眼目睹了整个家乡的变迁，真正体会到沧海桑田这个词的含义——发展实在是呈迅雷之势。小时候正是《变形金刚》、《圣斗士星矢》等各类动画风靡的时候，放学回家开电视后哪个频道几点放什么动画都了然于心，一部看完立马转台接着看下一部，一直到熟悉的新闻节目开播为止。期间吃饭都是捧着饭碗蹲在电视机前的，当然也少不了父母的无数责骂。直到1991年，父亲去深圳出差回来，给我和表哥各带了一台FC红白机，当时卡带只有一盘《魂斗罗》——可以说，游戏机对我今后的人生产生了巨大的影响是我始料未及的，从一开始的兴奋，到后来的痴迷，直到现在浮躁。

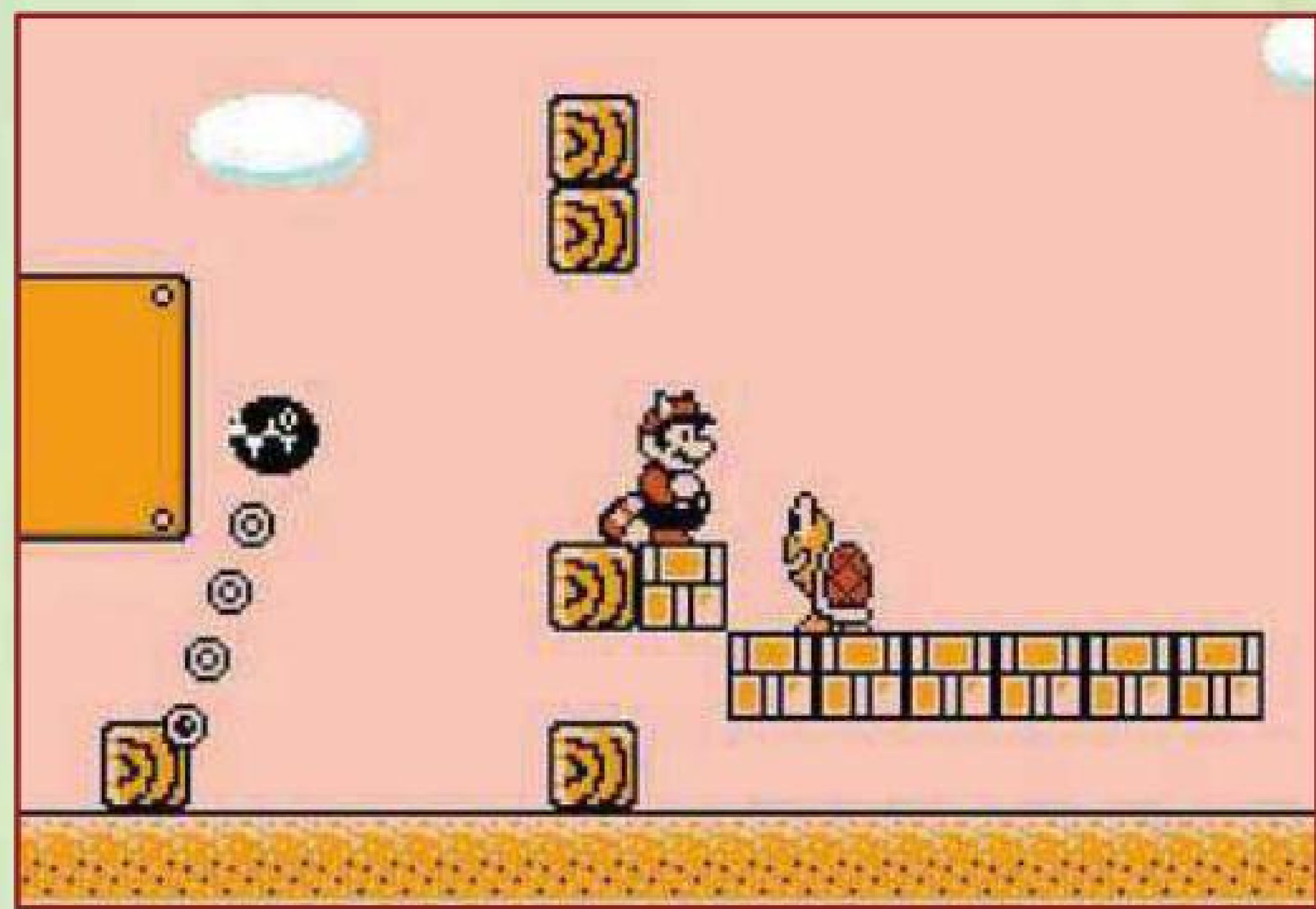
有了第一台FC以后，那时候每天都是盼星星盼月亮等周末，然后可以和父亲、表哥一起玩《魂斗罗》。每个玩家应该都对自己第一次进入电视游戏时的场景记忆犹新吧？对于之前一直在外面抓蟋蟀、打弹子、下强手棋、玩变形金刚等传统游戏的我来说，游戏机把我带入了一个全新的世界。



非网络时代玩家

从最初第一关也过不了，到后面一命通关，《魂斗罗》已经远远满足不了我对游戏的渴求。在软磨硬泡及各种保证下，终于我有了自己的第二盘卡带——82合1。那时几乎每天都能对着卡带背后那些眼花缭乱、令

人浮想联翩的游戏名看上好几遍。后来才知道其实一共只有几个游戏，后面70来个都是前面游戏的各种跳关或者加强版，以至于后来只要超过6合1的卡带我一律不感兴趣。



小学3年级时因为补蛀牙，我又找到了一个入手新卡带的借口。那时对游戏已经有了一定了解的我，辗转各大商场挑到了第三盘卡带，也是我最喜欢的卡带。游戏是3合1，分别是《超级马里奥兄弟3》、《侏罗纪公园》和《18人街霸》。尤其是《超级马里奥3》，不管是画面还是游戏性都是首屈一指的——至少我是这么认为的。再接下来就是“智力卡”（即RPG、SLG这些）风靡的时候了，一些经典之作想必每个经历过的玩家都耳熟能详——《霸王大陆》、《吞食天地》、《重装机兵》、《封神榜》、《火焰之纹章》等等。

由于那时候网络不发达，一些游戏的隐藏要素或是秘技都是口耳相传，比如各种30条命、各种关卡代码、各种无敌等。还有一些是游戏本身的BUG也被研究出来，像一些游戏的隐身、小范围贴图错误、数值错误等。“智力卡”出来后，由于游戏自由度相较之前玩的ACT、STG更高，也更加多元化，需要研究的元素呈几何级增长，于是这个时候开始流行各类游戏相关的书刊杂志。那时



新华书店偶有几本游戏书籍，都会在同学朋友间传开，然后都拿着一张纸一支笔去书店抄。想必很多FC玩家都有为自己喜爱的游戏去仔细探索的经历，探索那些流传很久可能不靠谱却依旧吸引你不断尝试的“秘技”。



斗智斗勇那些事

每个小玩家应该也都体会到，如何尽可能多地玩FC、小霸王就是一场无声的战役，一个和父母斗智斗勇的故事。寒暑假父母不在家就把变压器藏起来，每次翻箱倒柜爬床底找到后都会让我有莫名的成就感——当然我也不是傻子：变压器以什么角度什么样式在什么地方找到我都会在心里铭记一番，在父母下班回家前它必然已经原封不动躺在那里了。这样做的好处是父母以为我没有找到，不会换个地方藏，我也就省下了再次寻找的时间。当然，当年的我做事很谨慎。比如要提前结束游戏使变压器和电视机都能散热，游戏机也要原状态移回，见到父母时表情要失落甚至不满，体现出整天找不到变压器或者玩不到游戏所应该有的状态。于是整个夏天都对此博弈乐此不彼。

与此同时，我也爱上了街机——家里有父母看管毕竟有限制啊。印象里游戏机房也在那个时候悄然火爆起来，与家用机相比，街机画面好，与人更有互动。当然其弊端也是显而易见的：一是需要花钱，二是老师家长都对此视为洪水猛兽。在街机厅里（其实我更愿意称其为游戏机房，因为那时代大多数只有几十平米乃至更小的场地）遇到同班同学是最危险的事，小学里因为抓到一个而连串起一片的数不胜数。因此，大家都形成了一个默契：在自己常去的一块区域活动，尽量避免串门。我也特地找了几个偏远的游戏机房，以备不时之需。





PC游戏玩家

PS时代来了，我则因为家里购入了电脑，游戏生涯从小霸王里一个几百KB的游戏跳到了电脑上几十MB的游戏。虽然游戏不能单从容量上来对比，但是我想这个跳跃是对每个玩家都有着无与伦比的冲击的。一些经典的游戏也造就了一批电脑房的崛起，到处都是《仙剑奇侠传》，到处都在联《红色警戒》、《帝国时代》、《星际争霸》……

玩着画面越来越华丽、内容越来越丰富、任务越来越繁杂的游戏，心中竟出现了一丝浮躁：游戏不再需要花几百块钱去买，一张5元的电脑盘可以让我玩上十几款游戏；游戏流程不再需要钻研或是交流，攻略心得到处都有；游戏等级不再需要苦心练，金山游侠、内存修改器帮我秒杀BOSS……



习惯性



高中时候曾省吃俭用从朋友那买了个二手GBA，连着几盘卡带和一套16MB的烧录卡，一共花了近400。个人对这次交易还是比较满意的，而且也让我明白：游戏真正的乐趣除了拥有还有分享，看现在主流电玩论坛交易区的火爆便可见一斑，也让我想到小时候一群人为了向拥有某一卡带的同学借卡而争先恐后拍马屁、叫大哥的场景。让更多的人感受到快乐吧，拥有相同的快乐才会更好地产生共鸣。

而且，我用电脑玩游戏始终找不到游戏机的那种感觉，也许是习惯了那个小巧的手柄，习惯了那十字键，习惯了那被我按坏无数次的START键。PS和PS2两台为索尼打下江山、建立丰功伟绩的主机因为种种原因都没能入手，乃至多年后的现在，又去网上重新淘了两台，不是为了游戏，只是为了弥补许多错失的精彩。得力于国内很多有爱的玩家对PS2的不断研究，很多大作都出了汉化版，大大方便了玩家。

而且我曾一度觉得自己已经不适合玩游戏了，但大学时期两大游戏巨头分别出了PSP和NDSL，于是咬咬牙还是入了……刚开始的时候确实给我眼前一亮的感觉，PSP上游戏的华丽让我颠覆了对掌机的看法，相较GBA可以说是质的飞跃；NDS那独树一帜的上下双屏和触摸辅助也让游戏有了全新的玩法。虽然通的游戏不多，但几个口碑好的大作确实素质不俗，让我找回了儿时玩游戏的感觉。但是更多的游戏，只是习惯性等汉化，然后下载，然后浅尝辄止，最后让它静静待在储存卡里或是直接删除。



新一代掌机3DS和PSV都陆续发售了，我想我会去买的，但是同样不是为了去游戏，而是一种习惯和作为一个从小游戏过来的80后的执着。也许是人大了，没有这个心境再一心扑到游戏上了；也许是人大了，兴趣转移到其他方面了；也许是人大了，有了更多其他的责任和义务。当初最喜欢的“《重装机兵》系列”在BDS上出了新作和复刻，等都汉化了会用心去体验它的——不看攻略，不开金手指，用原始的、最纯真的方式纪念这段游戏人生。前几天又通了一遍FC上的《重装机兵》，曾经为之动容的红狼、熟悉的音乐和熟悉的场景，让我仿佛又回到了孩提时代，驾驶着自己的战车，追逐着自己的梦想，驰骋在荣耀的大地上……

玩家点评

PSP 啪嗒嘭3

厂商：SCE　类型：RPG

评论人：电波女　评分：8

游戏开头的CG虽然算不上华丽，但其另类的风格加上带感的音乐还是让人眼前一亮。游戏的开始很有意思，继承前作存档的特点让游戏在开始也带来一份小小的惊喜，个人觉得该设定很贴心。本作系统与普通RPG类似，个人觉得关于网战设定太多，对于单机奋战的同学多少存在着一点不利；望远镜这一特色设定，对于多人游戏是个很不错的设定，不仅可以体验更加刺激的的战斗，还能获得大量精经验，但对于单人仍是一悲剧……本作的战斗系统可谓另类，各种行动需要通过组合按键来进行，个人觉得游戏初期会让人觉得麻烦，还常常手忙脚乱，有点倾向于老玩家的感觉。游戏的剧情不错，十分恶搞，只可惜世界观太老套——又是拯救世界，但总体来说也是可圈可点。本作中的职业是游戏的灵魂，丰富多彩的职业增加了游戏可玩性，但觉得某些职业设定过强，使其他职业成为冷门，应该加强一些高级职业的强度。总的来说本作素质很高，绝对值得一玩。



NDS 口袋妖怪+信长之野望

厂商：Pokemon　类型：SLG

评论人：本多钢螃蟹　评分：9

游戏的音乐古色古香，和同样有大量古日本乐器演奏BGM的《心金·灵银》又有完全不同的感觉——本作的音乐更倾向于对乱世的气氛烘托。剧情上，织田信长终结“乱世”的野心非常值得玩味也非常值得吐槽，各种口袋妖怪和对应的历史人物的最高连携关系也不算难理解。口袋妖怪和无双武将的进化都给本作增添了不少培养的乐趣，而递进的难度、只掌握一种技能的口袋妖怪加上每场战斗只能用一次的武将力量，也让游戏有了不小的战略性。二周目开始的武将篇章，由于NPC之间的攻伐频繁，因此更有传统历史模拟游戏的感觉，而且在内政开发和强度提升上的选择也的确需要玩家动脑筋，面对强敌扑来、依靠地形成功守卫成功后的胜利，其成就感更是难以言喻的。而隐藏神兽的设定则在激发玩家收集欲望的同时，也没有特意多难为玩家，总体来说，无论通关前还是通关后，本作的难度都是比较合理的阶梯状增长。至于不足么，就是站位朝向设定了，而且登场精灵数量不多，该不会是为续作留一手吧?



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

栏目主持：白菜

火热秘技

转眼之间，五一假期又到了。大家拿到本辑《掌机王SP》的时候，相信正在开心地休假吧。准备参加中考与高考的学生可能会辛苦一点，不过五月上旬可玩的游戏也不多，就在此就先预祝他们考试顺利了。

NDS 日版 口袋妖怪+信长之野望

ポケモン＋ノブナガの野望



●赚钱大法

玩的时候偶然发现的秘技。在挖金的时候，如果参与挖金的武将携带有喵喵的话，那么挖到的钱会进一步增加。笔者一次挖到的钱数是3000，但由于喵喵的加成，得到的是12000……这绝对是致富的好方法啊。

3DS 日版 公主代码

コード・オブ・プリンセス

●万能战术

在攻略中虽然也模糊提过一下，这里就说具体点。这一招对所有角色都通用，但MP回收效率越高的角色用起来效果越好，越持久。首先与敌人保持不在一条线上，注意防御BOSS级敌人的范围攻击。靠近敌人后等待他换线，换线的一瞬间开爆发并立刻关闭，强制给身边的敌人造成硬直，然后使用锁定攻击。接下来要么再次换线等待敌人过来，要么自己前冲靠近敌人。再次开启爆发造成硬直，然后关闭爆发开始攻击。如果是MP回收很有效率的角色，也可以在攻击时不关闭爆发，以此来提高伤害，但在最后一击完成时仍然要记得关闭爆发。完成一循环的攻击后，敌人要么处于受创状态，要么就是开爆发取消掉了自己的受创硬直。面对后者的情况下，敌人如果没有破防技，就先专注于防守，因为敌人的爆发状态下会快速回血，而且防御力还大幅提高，没有必要在此时硬碰硬。如果敌人拥有破防技，那么在他靠近玩家时，要果断使用爆发给其造成硬直，免得自己受到大伤害。



PSP 日版

第2次超级机器人大战Z 再世篇

第2次スーパーロボット大战Z 再世篇

●推荐全灭游戏关卡

所谓全灭大法，就是指在关卡中故意满足失败条件，从而可以重新玩这一关，但金钱、经验值与PP点都会保留下来，惟一的遗憾就是失败后没有获得的熟练度无法再次获得。以下整理出非常适合全灭的关卡，大家可以参考一下。

①宇宙路线第24话“ゼロと呼ばれたG”

第6回合开始敌人会无限出现，而且配置的位置非常适合以地图炮进行清理。如果派遣能够一击将其击坠的机体上前，那么在反击回合直到弹尽粮绝为止，敌人都会一直不停出现送死。

②第39话“禁断の继承者”

让蜃气楼在初期位置往上往右移动2格，这样第二回合就能用地图炮同时攻击到ブラッドサッカ–、イプシロン和ロロ。为此，第一回合要让其他机体往地图下方移动，让蜃气楼可以增加气力。

③フロンティア船团路线第41话“トライアングラ–”

本关第二阶段要求击坠100台バジュラ，失败条件是敌方或我方进入指定区域，非常容易达成。虽说敌人有100台，但出现的位置是固定的，一开始让机体站好位置，之后都不用移动。敌人出现时的配置也很容易用地图炮捕捉。而且以バジュラ为敌的话，バサラ的地图武器也能有作用。一开始留下一名己方角色在制定区域旁边，就能在任意的时机败北了。注意不要一时疏忽以反击打倒所有的敌人。

④フロンティア船团路线第43话“修罗”

后半只会出现ブラッドサッカ–，击坠就有10PP，如果装备了シルバ–エンブレム的话，甚至可以提升到30PP。而且本关的熟练度在前半就能取得，同样推荐给想要拿全熟练度的玩家。失败条件只要使用地图炮轰掉キリコ或フィアナ就能轻易达成。

⑤原作路线第56话“BEYOND”

本关也有无限增援的敌人，攻击距离是4格。只要事先将机体配置在其攻击范围内，就能当场进行反击。如果拥有一击将其击破的无消耗武器，那么甚至可以尝试无限刷敌，一回合成为ACE也不是梦想。

⑥if路线第58话“革新”

地图左上角会出现杂兵，击倒其中2/3后就必定会出现增援。让全改造并带有シルバ–或ゴ–ルドエンブレム的∀，配上拥有觉醒精神，ヒット＆アウェイ与SPゲット技能的高射击机师（アムロ或クワトロ），可以无限进行赚取。利用月光蝶击破大量敌人的话，通过SPゲット获得的SP可以用来发动觉醒。只要SP不陷入枯竭状态就能不断重复下去。

⑦原作路线最终话“再世の未来”

バサラ用关卡。敌人都是次元兽，本身的击坠PP就很高，再给バサラ装备相应的技能与芯片（シルバ–エンブレム），可以赚取最多6倍的PP。Normal难度也有3000PP以上。但即使是全改造的机体也会被ガイオウ一击击坠，因此必须使用搅乱+集中。



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持 胧月

5月上旬，各平台都出现了游戏断档，3DS要到下旬才有《马里奥网球 公开赛》发售，而在前不久的Nintendo Direct上公布的若干暑期作品也加入了发售表中。PSP在本月的17日有《Persona2 罚》面世，虽然外表较为古朴，但不失为一款剧情和系统都相当出彩的《女神》系RPG。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年5月					
17日	柏青哥天国3D 大海物语2 职业柏青哥风云录・花 希望与背叛的学园生活	パチパラ3D 大海物语2 ～パチプロ风云录・花 希望と里切りの学园生活～	Irem	ETC	6090日元
24日	G1大赏	G1グランプリ	Genki	SLG	6090日元
24日	马里奥网球 公开赛	マリオテニス オ–プン	Nintendo	SPG	4800日元
24日	大家的缘日	みんなの缘日	NBGI	ETC	3990日元
24日	快乐动物牧场	ハッピ–☆アニマル牧场	Ubisoft	SLG	3990日元
24日	我是航空管制官 机场英雄3D 羽田 with JAL	ぼくは航空管制官 エアポ–トヒ–ロ–3D 羽田 with JAL	Sonic Powered	SLG	6090日元
31日	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D	ドラゴンクエストモンスタ–ズ テリ–のワンダ–ランド3D	Square Enix	RPG	5490日元
31日	联合01	GUILD01	Level–5	ETC	3980日元
2012年6月					
14日	阿贡贪吃大冒险	ゴン バクバクバクバクアドベンチャ–	NBGI	ACT	5040日元
14日	战火纷飞 精英分队	Heavy Fire The Chosen Few	Hamster	STG	4980日元
21日	和凯蒂猫一起世界旅行！前往各个国家吧	ハロ–キティとせかいりょこう！いろんなくにへおでかけしましょ	Compile Heart	ETC	5040日元
28日	卡片召唤师	カルドセプト	Nintendo	TAB	4800日元
28日	侦探 神宫寺三郎 复仇的轮舞	探侦 神宫寺三郎 复仇の轮舞	Arc System Works	AVG	5040日元
2012年7月					
5日	纸盒战机 爆 加强版	ダンボ–ル战机 爆ブ–スト	Level–5	RPG	4400日元
5日	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	世界树の迷宫Ⅳ 传承の巨神	Atlus	RPG	6279日元
5日	逃走中 从史上最强猎人的手中逃脱吧！	逃走中 史上最强のハンタ–たちからにげきれ！	NBGI	ACT	5040日元
12日	口袋足球联盟 快乐足球	ポケットサッカ–リ–グ カルチョビット	Nintendo	SLG	4800日元
12日	太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠	太鼓の达人 ちびドラゴンと不思议なオ–ブ	NBGI	MUG	5040日元
14日	口袋妖怪 全国图鉴 专业版	ポケモン全国图鉴Pro	Nintendo	ETC	1500日元
19日	魔法工厂4	ル–ンファクトリ–4	Marvelous AQL	A・RPG	5229日元
26日	洞窟物语3D	洞窟物语3D	日本一Software	ACT	5040日元
2012年8月					
30日	恶魔召唤师 灵魂黑客	デビルサマナ– ソウルハッカ–ズ	Atlus	RPG	售价未定
30日	闪乱神乐 爆裂 红莲少女	闪乱カグラ Burst –红莲の少女达–	Marvelous AQL	ACT	5980日元
未定	新・超级马里奥兄弟2	NEW ス–パ–マリオブラザ–ズ2	Nintendo	ACT	售价未定
2012年春					
未定	鸦3D（暂名）	カラス3D（暂名）	Mile Stone	STG	售价未定
2012年夏					
未定	哭牙	哭牙 KOKUGA	G.rev	STG	售价未定
2012年秋					
未定	AKB48和我	AKB48+Me	角川Games	SLG	售价未定
未定	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	Nintendo	ETC	售价未定
2012年内					
未定	女孩风格（暂名）	GIRLS MODE（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	跨界计划	PROJECT X ZONE	NBGI	S・RPG	售价未定
未定	勇气原点 飞翔妖精	BRAVELY DEFAULT	Square Enix	RPG	售价未定
未定	纸片马里奥（暂名）	ペ–パ–マリオ（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2012年6月					
23日	口袋妖怪 黑2	ポケットモンスタ–ブラック2	Pokemon	RPG	4800日元
23日	口袋妖怪 白2	ポケットモンスタ–ホワイト2	Pokemon	RPG	4800日元
2012年8月					
2日	全假面骑士 骑士世纪2	オ–ル假面ライダ– ライダ–ジエネレ–ショ2	NBGI	ACT	5230日元

近期焦点



圣人协奏曲 陨星之献诗

4.26 ◆Gust◆SLG◆5040日元


A 期待度



以“《工作室》系列”闻名的Gust向社交网游发出挑战，但从封面中大家就感觉得到，其惟美的画风与人设功力是有增无减，玩家在这款游戏中要通过与伊恩的对话，修复其内心深处的神奇世界，逐步揭开这个世界的种种未知，此外还可以培育精灵，与其他玩家一起交流。



神孕 请为我生孩子吧！

4.26 ◆Spike◆RPG◆6279日元


B 期待度



这是一款原创RPG，玩家要和十二星座的巫女结合生子，然后和子嗣一起挑战迷宫。游戏分为和巫女发展恋情的AVG部分和挑战迷宫的RPG部分，就立意来看和《跨过我的尸体》类似，培养强大的后代是游戏的精髓，新颖的战斗方式也有别于同类游戏，是一款值得尝试的作品。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年5月			
24日	武士与龙 包装版	サムライ＆ドラゴンズ デラックスパッケージ版	SEGA	ACT	3990日元
29日	抵抗 燃烧天空	Resistance: Burning Skies	SCE	FPS	39.99美元
		2012年6月			
7日	与凯蒂猫在一起！打方块V	ハロ-キティといっしょ！ブロッククラッシュV	Dorasu	PUZ	4800日元
7日	机动战士高达SEED 激战宿命	机动战士ガンダムSEED BATTLE DESTINY	NBGI	ACT	5980日元
12日	潜龙谍影 HD版	Metal Gear Sollid HD Collection	Konami	ACT	39.99美元
14日	超级猴子球 大玩特玩	ス-パ-モンキ-ボ-ル 特盛あそビ～タ！	SEGA	ACT	5040日元
14日	Persona4 黄金版	ペルソナ4 ザ・ゴ-ルデン	Atlus	RPG	7329日元
28日	潜龙谍影 HD版	メタルギア ソリッド HD エディション	Konami	ACT	4980日元
		2012年7月			
5日	骷髅大冒险	Dokuro	SCE	ACT	2400日元
		2012年8月			
30日	次世代初音未来 女歌手计划（暂名）	NEXT HATSUNE MIKU Project DIVA（暂名）	SEGA	MUG	7329日元

PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年5月			
17日	Persona2 罚	ペルソナ2 罚	Atlus	RPG	6279日元
17日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作	俺の妹がこんなに可爱いわけがない ポ-タブルが続くわけがない	NBGI	AVG	6280日元
17日	苍黑之楔 绯色的碎片3 通向明天的门	苍黑の楔 绯色の欠片3 明日への扉	Idea Factory	AVG	6090日元
17日	文明开华 葵座异闻录 再演	文明开华 葵座异闻录 再演	Furyu	AVG	6090日元
17日	断罪的玛利亚 钟	断罪のマリア ラ・カンパネラ	Karin	AVG	6090日元
24日	冬宫哥特 沃尔姆·扎基尔与暗之仪式	エルミナ-ジュ ゴシック ～ウルム・ザキ-ルと暗の仪式～	Starfish	RPG	6090日元
24日	歌唱王子 出道	うたの☆プリンスさまっ Debut	Broccoli	AVG	6090日元
24日	十三支演义 偃月三国传	十三支演义 ～偃月三国传～	Idea Factory	AVG	6090日元
24日	水月 贰 携带版	水月 贰～Portable～	GN Software	AVG	6279日元
31日	娇蛮之吻3学期 携带版	つよきす3学期 Portable	Candysoft	AVG	6825日元
31日	苍翼默示录 连续变换 扩张版	ブレイブル- コンティニュアムシフト エクステンド	Arc System Works	FTG	5040日元
31日	危恋搜查室	アブナイ恋の捜查室	QuinRose	AVG	6300日元
31日	神与恋爱心	神さまと恋ゴコロ	Takuyo	AVG	7140日元
31日	Phi・Brain 羁绊之谜题	ファイ・ブレイン 绊のパズル	Arc System Works	AVG	5040日元
		2012年6月			
7日	风暴恋人 快！	STORM LOVER 快！！	D3 Publisher	AVG	5040日元
14日	炸弹★占卜	バクダン★ハンダン	Idea Factory	AVG	6090日元
14日	永无大陆 纳鲁鲁王国物语	ワ-ルド・ネバ-ランド ～ナルル王国物语～	Althi	SLG	3990日元
21日	秋叶原之旅 加强版	AKIBA'S TRIP PLUS	Acquire	A・AVG	3990日元
21日	喧哗番长兄弟 东京大逃杀	喧哗番长Bros. ト-キョ-バトルロイヤル	Spike Chunsoft	A・AVG	5229日元
28日	强袭魔女 白银之翼	ストライクウィッチ-ズ-白银の翼-	角川Games	STG	6279日元
28日	樱花战狱 携带版	樱花センゴク Portable	Alchemist	AVG	7140日元
28日	混沌时代6	ジェネレ-ション オブ カオス 6	Idea Factory	SLG	6090日元
		2012年7月			
5日	美食的俘虏 美食生存者2	トリコ グルメサバイバル！2	NBGI	ACT	5230日元
19日	艾鲁猫方块	アイル-でパズル-	Capcom	PUZ	2990日元
19日	新・剑、魔法与学园物 刻之学园	新・剑と魔法と学园モノ。 刻の学园	Acquire	RPG	5980日元

DVD光盘内容导视

游戏展望台

太阳花
抵抗 燃烧天空
真人快打
街头霸王对铁拳
灵魂献祭
亚加雷斯特战记 婚姻
强袭魔女 白银之翼
DJ Max Technika 携带版（暂名）
次世代初音未来 女歌手计划（暂名）



新作特搜队

名侦探柯南 始于过去的前奏曲
武士与龙
火焰之纹章 觉醒
公主代码





任天堂网络直播会4.21

口袋妖怪黑2·白2
联合01
勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D
世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神
纸盒战机 爆 升级版
魔法工厂4
太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠
跨界计划
马里奥网球 公开赛
卡片召唤师
口袋足球联盟 快乐足球





喧闹游园

3DS进驻卢浮宫
诺顿创意广告



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《火焰之纹章 觉醒》的视频演示中，小编自创角色的头发是什么颜色？

A：紫色　B：红色　C：白色



PEGA精美游戏周边 3名

PSV专辑 VOL.2

大16开224页+90分钟影像DVD光盘
实用与收藏兼备的PSV权威专辑



在五·一黄金周到来之前，《游戏机实用技术》与《掌机王SP》众编辑再度携手，为广大玩家全力送上《PSV专辑》Vol.2。本辑我们有美版PSV开箱+AR卡片全面评测，以及搜罗游戏DLC情报的新栏目“DLC天国”。本辑特企会与与大家讨论PS2/PSP名作高清化的现在与未来。Vita劲作除刊登近期PSV新作情报外，还收录超实用栏目“PSV奖杯攻略”，为完美主义者提供最实用的奖杯心得，让你白金之路再无阻碍。每一位专辑读者最为关注的攻略部分，会对《重力异想世界》、《仙境传说 奥德赛》、《忍者龙剑传 ∑ 加强版》等十一款PSV大作刨根究底。光盘收集大量近期PSV新作宣传影像，带你走进PSV那目不暇接、精彩纷呈的游戏天国。



–Vita动态–

美版PSV开箱+AR卡片全面评测
官方授权第三方周边一览
DLC天国

–Vita企划–

经典的救赎——PS2/PSP名作高清化的现在与未来
PSV的进化特点和互动游戏的未来

–Vita劲作–

机动战士高达SEED 激战宿命
英雄传说 零之轨迹 Evolution
街头霸王对铁拳/圣人协奏曲 陨星之献诗/梦幻之星在线2
Persona4 黄金版/PSV新作发售表

–Vita攻略–

重力异想世界/仙境传说 奥德赛/忍者龙剑传 ∑ 加强版/极限脱出 善人死亡/逃脱计划
13号小队/雷曼 起源/反重力赛车2048/FIFA足球/默示之王
国王、魔王与7公主 新·王样物语

4月26日
全国上市!